

Ára: 98 Ft

# BÍBORHOLD

Fantasy és szerepjáték magazin

1993. július II. évfolyam 7. szám



Buck Rogers

Legendák hősei

Setét Patkány naplója

Call of Cthulhu  
kiegészítések  
Hogyan készül  
a varázstárgy?



# ELRIC

MELIBONÉI

MICHAEL  
MOORCOCK



Az újhullámos fantasy legnagyobb klasszikusa



# Tartalomjegyzék

## Novellák

- Mesék a Gyapjas  
Sünből** 2  
**A bárd és a  
démonok** 28

## Szerepjátékok

- Buck Rogers** 6

## Különleges Rovatok

- Levelek az Arkham  
szanatóriumból** 10  
**Mitológiai ABC** 24

## Állandó Rovatok

- A Bölcs tanácsai** 4  
**Levelezés** 14  
**AD&D rovat: A varázs-  
tárgy készítésről** 15  
**Galéria** 18  
**AD&D rovat: Legendák  
hősei** 20  
**Setét Patkány  
naplója** 26  
**Számítógépes rovat:  
Dungeons of Moria** 31  
**Rejtvény** 32

*Kedves Olvasó!*

A nyomda Baatezuja csúf tréfát űzött velünk. Előző számunkban erre a helyre valami nagyon érdekes és nagyon nem ideillő került. Mindenki elnézését kérjük ezúton is.

Lapzártánkkor ért véget a Sárkányszív Roham, györi fantasy találkozó, melyen lapunk is szerepelt. A jó hangulatú eseményről következő számunkban találhattok részletes beszámolót. Örömmel tapasztaltuk, hogy a szerepjátékok iránti lelkesedés vidéken is épp akkora, ha nem nagyobb, mint a fővárosban. Reméljük, a jövő hónapban megrendezésre kerülő Szerepjátékos Találkozó is hasonló siker lesz.

E havi számunkban mélyebb lélegzetvételű írásokat találhattok, ahogy kértétek. Sokan panaszolták, hogy nagyon AD&D centrikusak vagyunk. Bár ez a legelterjedtebb szerepjáték hazánkban, igyekszünk a más játékok kedvelőinek is olvasnivalót nyújtani. Ebben a számban a Call of Cthulhu-hoz találtok kiegészítéseket. Kérjük, írjátok meg, miről olvasnátok még szívesen, mi az ami tetszett, hogy az újság még inkább olyan legyen, amilyennek szeretnétek.

Végül egy keserű hír. Az ÁFA növelése miatt kénytelenek vagyunk az újság árát emelni. A jövő hónaptól újságunk 120 forintba kerül. Ezzel egyidőben azonban terjedelmünk is változik, augusztusban már 36 oldalas Bátorholdat vehettek kezetekbe! Címünk, ahová írhattok és ahol előfizethettek:

Odin Bt.  
Budapest 1680 Pf. 33.

Végül azok a boltok, ahol újságunkat biztosan megvásárolhatjátok: Computer Garázs (Debrecen, Lőrántffy u. 2.); Galaktika könyvesbolt (Bp. IX. ker., Üllői út 107); Illyés Gyula könyvesbolt (Bp. VI. ker., Andrássy u. 16.); Red Dragon fantasy bolt (Tatabánya, Mártírok útja 56.); Sárkányfészek (Bp. V. ker., Bárczy I. u. 3.); Silverland (Bp. III. ker., Lajos u. 40.); 576 Kbyte Shop (Bp. XIII. ker., Pozsonyi u. 14.)



## BÍBORHOLD

*Fantasy és szerepjáték magazin*

II. évfolyam 7. szám, 1993. július - Megjelenik havonta, ára 98 Ft

Főszerkesztő: Massár Mátyás  
Szerkesztő: Nádori Gergely, Tihor Miklós

Kiadja: Odin Bt. 1133 Bp., Kárpát u. 48.  
Kiadóvezető: Szegedi Gábor és Papp Gergely

Grafikák: Lipták László, Szigeti Sándor

Az első borító Jeff Easley festménye, felhasználása csak a TSR Inc. engedélyével lehetséges

Készítette: Kópia Kft.  
Felelős vezető: Lichtenberger Tibor

Megrendelhető a szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál.  
Hirdetésfelvétel a szerkesztőségben, telefon: 120-6566  
Terjeszti a Magyar Posta és az Odin Bt., ISSN 1216-7290

Az újság a BUDAPEST BUSINESS KORLÁTOLT FELELŐSSÉGŰ TÁRSASÁG segítségével készült.  
1072 Budapest, Nagydiófa utca 5. Telefon: 268-0170, 268-0319, 268-0320. Fax: 121-3797

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon való újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

Fel nem használt kéziratokat nem őrzünk meg és nem küldünk vissza. Az AD&D a TSR Inc., a Buck Rogers a Dille Family Trust és a TSR Inc., a Túlélők Földje a Beholder Bt., a Call of Cthulhu a Chaosium Inc. védjegye.



# MESÉK A GYAPJAS SÜN BŐL

A nap olyan tisztán sütött, ahogy csak telenként tud. A gyenge napsugarakat a jégcsapok olvadt jege szikrázva verte vissza a Gyapjas Sün frissen mosott ablakaira. A Gyapjas Sünben, mint minden délután, most is Madnar, a Négy Fehér Sas dalnoka szórazta történeteivel, énekeivel az ámuló fiatalokat.

— Tegnap meséltem nektek a káosz papjairól, akik a világot járva terjesztik a fejetlenséget, a káoszt. A gonosz papok ellen a Rend hívei gyakran indítanak támadást. A támadás nem hadseregek offenzíváját jelenti, hanem kisebb kalandozó csoportok bevetését.

Logan, aki az igazság és a háború istenének papja, egy napon kéréssel fordult hozzánk — Rendem nagymestere kalandozó csapatot keres, olyanokat, akik behatolnak egy káoszpapok által elfoglalt Tyr templomba és az Arany Máguskardot a kegyetlen káoszszörny, Khábolobusz szobrának kőszívébe döfik.

— Végre, egy nekünk való feladat! — örvendezett Geldon, aki a mostanság szerzett varázskönyvből tanult varázslatokat szerette volna végre kipróbálni.

— Tehát vállaljátok a küldetést — bólintott Logan — rögtön viszem a jó hírt mesteremnek. Három napotok van, hogy összekészüljete — adta ki a "parancsot", majd kiviharzott a kocsmából.

— Hm. Mi teszünk neki szívességet, és rögtön parancsolgat — dűnyögött magában Elinor, és nagyot kortyolt a borából.

A három nap alatt összeszedték a faluban a kalandhoz szükséges dolgokat, a falubeli kereskedő gyorsan megszabadított bennünket ötven aranytallértól. A negyedik napra virradó reggelen, egy kora tavaszi napon volt, megérkezett Logan.

— Remélem, elkészültetek!

Egybehangzó igen volt a válasz.

Mikor a nap delelőre hágott, elérkeztünk a Sápadt erdőbe. Az erdő a benne gomolygó állandó ködről kapta a nevét, mely csak kevéssé engedi át a nap éltető sugarait.

A faluból senki emberfia nem merészkedett még soha az erdőbe.

— Innen te vezetsz minket — szólott Logan Elinorhoz.

A tünde fattyú szó nélkül lépett a csapat élére és pillékönnyű léptekkel vágott neki az ösvénynek. Sötét árnyként őrizték az őserg tölgyek a valamikor Tyr papok által kitaposott utat.

Hirtelen egyre közeledő beszédre lettünk figyelmesek. A sűrű bozótba vetettük magunkat, mely láthatatlanul óvott minket. Közvetlenül mellettünk, mint egy függöny, szétnyílt a köd, és három csuhás alak lépett ki az ösvényre. A papok láttán Logan keze ökölbe szorult, a másikkal pedig

kardja markolatához kapott. Ám ekkor Geldon már talpon volt. Bal kezét maga elé tartotta, a jobbal pedig egyre gyorsulva, nyolcasokat írt a levegőbe. Egy pillanattal később egy apró szikra pattant ki előrenyújtott baljából, és papok felé közeledve óriási tűzgolyóvá nőtt. A papok eszeveszett ordítással ugrottak el a tűzgömb útjából, de egyikük sem kerülte el végzetét. A hatalmas robbanás darabokra szaggatta testük és csak füstölgő hamukupac maradt a helyükön. A robbanás az ősidők óta itt álló fákat sem kímélte. Jónéhányat tövestül forgatott ki az anyaföldből, párszáz évre kopárrá téve az erdő ezen részét.

— Khm. Jó sokat tanulhattál abból a könyvből.

Geldon csak bólintott és az ösvényre lépve kikerülte az ámulattól megdermedt Logant. A csöndet Elinor törte meg:

— Na, mire vártok? A templom nincs már olyan messze. Azt hiszem, jártam már itt ezelőtt.

Az ámulattól megnémult Logan szó nélkül követte a csapat elejére lépkedő Elinort.

Lassan már egy napja meneteltünk, amikor a lemenő nap halvány fényében a sötét árnyak fölé emelkedő építményt (még sötétebb építményt) pillantottunk meg. A templom (mert az építmény Tyr temploma volt) falát valamikor gyönyörű domborművek díszítették, amiket a káoszpapok groteszk módon torzítottak el. A templom körül szörnyszülött embereket ábrázoló szobrok álltak. A kapuban két vízköpő szobra vigyázta a "rendet".

— Mágiát érzek — súgta Geldon — valószínűleg a vízköpők megelevenednek, ha idegen próbál behatolni a kapun.

— Ezt kell megérnem, nekem, aki Tyr hű szolgálja vagyok — siránkozott Logan, és fáradtan nekidőlt a templom rideg kőfalának.

Ekkor több dolog történt egyszerre. A fal Logannal együtt egyszerűen eltűnt, Logan ordítása messze visszhangzott az alagútból, ahova esett. Lélegzetvételhez sem jutottunk, amikor a templom kapuján két pap lépett ki. Elinor fojtott kiáltással hívta fel a veszélyre figyelmünket.

A papok gyors kézmozdulatokat végeztek a levegőben. Nagyot ásítottam és hirtelen aludhatnékam támadt. Mély és álomtalan alvásba zuhantam. Nem láthattam, ahogy Geldon egy jól irányzott mágikus lövedékkel eltalálja az egyik papot, amely szétpukkan a pap mellén és szörnyű kínokat okozva égeti, marcangolja a testét. Azt se éreztem, hogy Elinor a hátára vesz és beugrik az alagútba. Hangos vitára ébredtem.

Elinor fölött Logan térdepelt, egyik kezét Eli-



# MESÉK A GYAPJAS SÜN BŐL

nor mellkasára téve, másikat Tyr amulettjén nyugtatva, fojtott hangon kántált. Elinor lélegzetvétele láthatóan egyenletessé vált.

— Azért jó a csapatban egy gyógyító pap — gondoltam.

— Nézzétek! Ébredezik — mutatott felém Geldon.

Miután kábultan felültem, szemrevételeztem a szobát, ahova kerültünk. A szoba egyik és egyetlen kijáratán erős fény szűrődött be. A fény megnyugtatta háborgó lelkünk, erőt adott. Bátran, óvatosságot félretéve léptünk át az ajtón. Olyan látványban volt részem, amit soha nem felejték el. Egy állványon aranyló kard állt. Markolatát egybekovácsolták pengéjével, és az egész fegyvert aranylóan csillogó rúnák és pentagramok díszítették. Csodálkozásunkat valami furcsa zaj szakította félbe. Mintha egy...

Ebben a pillanatban a sarok árnyékos belsejéből egy lény jött elő. A szörnynek egy szeme volt, a szem alatt éles fogakkal teli száj csattogott. — Mint egy nagy fej — gondoltam, és akkor vettem észre a feje tetején tekerdő csápokat, amelyek apró szemekben végződtek. Már a látványától is bénultság fogott el.

— Egy szemzsarnok — ordított Logan. Életemben talán egyszer hallottam Logant a félelemtől, fájdalomtól ordítani, épp ezért nagyon megrémültem.

Ám közben társaim nem télenkedtek. Elinor nyílvezzőt húzott elő tegezéből, az íjára illesztette, de hirtelen mozdulatai lelassultak, csigalassúsággal húzta ki az íj húrját és küldte útjára a nyílvezzőt. Ezek után a szemzsarnok pillantásától megmerevedve, bénultan bámult előre. A szörny viszont már nem állíthatta meg a nyílvezzőt. A nyíl hegye felizzott és elmondhatatlan sebességgel csapódott a lény szemébe úgy, hogy csak a tolla állt ki belőle.

Logan a kardtartó állványhoz ugrott. Ott lüktetett az Arany Máguskard. Logan varázsszavakat mormolt és fölkapta a kardot. Hihetetlen erő szállta meg. A kardra vésett pentagramok fölizzottak és a varázskard lecsapott a szemzsarnokra. A kard a szörny vérére éhezett, a halálát akarta. A megtestesült jóság volt az a kard. Úgy szelte ketté a szemzsarnokot, mint éles kés a vaját. A lény szétpukkant, végső rikoltása a semmibe veszett. A szörny helyén egy pentagramba foglalt pergamen árválkodott.

— Egy nekromanta-varázslat — mondta Geldon, miután megvizsgálta a tekercset és köpenye egyik zsebébe süllyesztette.

— Nocsak, nocsak — szólalt meg egy gunyoros hang a hátunk mögött. — Mi keresnek itt barátaim?

Elinor, aki közben felszabadult a bénultság-

varázslat alól, villámsebessen megfordult, de már fordulat közben egy nyílvezzőt helyezett az íjra és a legközelebb álló papra lőtt. A nyílvezző a szélnél is sebesebben hasította a levegőt, de a pap előtt egy méterrel lelassult, megállt, majd ártalmatlanul koppan a templom padlóján. Geldon ekkor odalépett a főpaphoz, megérintette, és az előbb szerzett tekercsről mágikus szavakat kezdett kántálni. A varázslat hatása leírhatatlan volt. A főpap a szemünk láttára kezdett öregedni. Haja megőszült, majd kihullott. Bőre ráncosodott, összezugorodott olyannyira, hogy látni lehetett a csontjait. A káoszmeister egy végső hörgéssel a padlóra zuhanva lehelte ki lelkét. Minden elcsöndesedett.

A gonosz papok mesterük halálát látva, eszeveszetten menekülni kezdtek. Csak néhány vakmerő maradt és szállt szembe velünk, az idegen kalandozókkal. Mindhiába. Elinor nyílvezzője és Logan kardja végzett velük. Miután az összes pap elterült, benyomultunk a belső szentélybe.

Az első, ami szemünkbe ötlött, Khábolobusz szobra volt. Ha az Arany Máguskard a megtestesült jó, akkor a szobor a megtestesült gonosz. A szobor groteszk lényt ábrázolt. Feje emberi, teste állati volt. Kezei helyén két kígyó tekerdőzött, lábai patákban végződtek. Logan összekulcsolta két kezét a kardon és teljes erejéből a kőszívbe döfte.

A levegő hirtelen összesűrűsödött és halk morajlás indult meg a templom alól. Őrült sebességgel rohantunk kifelé. Épp hogy kiértünk, a templom boltíves bejárata leomlott, mögöttünk a vízköpők szobrai szétrobbantak. Hirtelen valami furcsa dolog emelkedett ki a föld alól. Tyr szobra volt az, kezében az Arany Máguskarddal. Logan néma imára kulcsolt kézzel borult térdre a szobor előtt. Ekkor a köd felszállt és átadta helyét a melegen simogató napfénynek. Az egyensúly helyreállt.

Madnar a történet után még sokáig bámult az egyre jobban elhamvadó tűzbe...

A Négy Fehér Sas története, ha az olvasó is akarja, folytatódik. Várjuk a folytatásokat. A történeteknek nem kell összefüggő láncot alkotniuk, az átfutási idő miatt ezt nem is tudnánk megtenni. Ha valaki azonban a mostani történetet kívánja folytatni, annak is örülünk. Egy dologra azonban kérjük, ügyeljenek a jövőendő szerzők: ne haljon meg egy főszereplő se a négy közül véglegesen. Reméljük, továbbra sem kell szűkölködnünk a jó folytatásokban. Egy apró félreértést kell tisztáznunk. A Gyapjas Sün történetek NEM a Dragonlance, vagy bármely más, publikált világban játszódnak. A kalandozók azon a vidéken járnak, ahol TI szeretnétek.

Szomorú hírt kell közölnünk. Folytatásos novellánk előző részének szerzője, Hahn Katalin, sajnos már nincsen közöttünk. Megdöbbenne hallottuk az értelmetlen halál hírért. Csak remélni tudjuk, hogy tudta, novellája meg fog jelenni nálunk. Hogy már nem láthatta, csak még szomorúbb. Bár ilyenkor érvényét veszti a szó, csak annyit mondhatunk: őszintén sajnáljuk.



# A Bölcs tanácsai

Üdvözlök minden hűséges olvasót. Dimenzió-börtönömből küldöm az alábbi jótanácsokat. Örömmel jelenthetem ki, hogy ha a koboldok és gyíkemberek között nem is, de a Bíborhold olvasói körében népszerűségnek örvendek. A szerkesztőség meghallgatta kérésemet, ebben a hónapban kicsit több hely jutott tanácsaimnak. Továbbra is várom kérdéseiteket, mert itt a szürke ürességben csak ez az egy kis örömöm van.

Fóri kérdezi Debrecenből: *A Páncél (Armor) varázslat mennyi ideig tart, ha a varázslót nem éri bántódás?*

A szabálykönyv nem nyilatkozik erről, azonban a játék-egyensúly fenntartása érdekében célszerűnek látszik az egy napos határidő bevezetése. Érdemes ezt alkalmazni a többi olyan védekező varázslatnál is, aminek nincs szabott hatóideje (pl. Kőbőr (Stoneskin)).

*Ha van olyan, hogy vad mágia, hol olvashatok róla?*

A Tome of Magic-ben.

A salgótarjáni Halápi Róbert a pszionistákról kérdezett:

*Egy 10. szintű pszionista melyik tanokból (discipline) választhatja ki tudományait (science) és devócióit (devotion)?*

A 10. szintű pszionista négy tant ismer. Ebből a négy tanból választhatja ki öt tudományát és tizenöt devócióját (de az elsőként választott tana a főtan, egy másik tanból sem ismerhet annyi vagy több tudományt vagy devóciót, mint ebből, valamint minden tanból legalább kétszer annyi devóciót kell ismernie, mint tudományt).

Tábori Péter kazincbarcikai olvasónk kérdései közül: *Mikor lehet kétszer támadni, nyilazni? Csak akkor, ha a karakter specializálódik, vagy bizonyos szint után?*

A harcos (warrior) kasztba tartozók, tehát a lovagok és vándorok is, bizonyos szintek (7. és 13.) elérésekor többet támadnak kézi fegyverekkel. Lőfegyverekre ez nem vonatkozik. Specializálódni csak az igazi harcosok képesek, a lovagok és vándorok nem. Aki specializálódva van egy fegyverre, az azzal a fegyverrel körönként féllal többet támad (ez csak a kézfegyverekre vonatkozik, lőfegyverekre más szabályok érvényesek).

*Mi a különbség a Halott Feltámasztása (Raise Dead) és Felélesztés (Resurrection) varázslatok között?*

A Halott Feltámasztással feltámasztott karakter nagyon gyenge, és annyi napig kell pihennie, amíg halott volt. Ezzel a varázslattal a pap csak olyanokat tud visszahozni az életbe, akik legfeljebb annyi napja halottak, ahányadik szintű a pap. A Felélesztéssel 10 év/szint ideje halottakat lehet feltámasztani, a felélesztett azonnal maximum hit pontban van és cselekedni is tud. Tündéket csak az utóbbi varázslattal lehet visszahívni az életbe.

Budapestről érkeztek Polecsák Lajos kérdései: *Egy kétkezes kardot lehet-e egy kézben forgatni?*

Nem.

*Egy kalandor felölthet-e egyszerre két mágikus nértet?*

Nem, mert nem fér rá. A Tünde Páncélt (Elfin Chainmail) lehet ugyan ruha alatt is viselni, de ekkor is csak a nagyobb mágikus bónusz számít az AC-ba.

Blinkafix Pepelend, a manó ismeretlen helyről juttatta el hozzánk levelét. *Hogyan lehet kiegyensúlyozni az ember hátrányos helyzetét? (Nincs ellenállása a bűbáj ellen, mentődobás bonusza, infralátása, stb.)*

Ne aggódj, az emberek számos előnnyel rendelkeznek. Az ember karakterek bármilyen kasztúak lehetnek, szintjük nincs korlátozva. Csak ők lehetnek kettős vagy hármas kasztúak (dual-class, nem összekeverendő a multi-class-szal ami ember nem lehet). A szerepjáték szempontjából az sem mellékes, hogy a legtöbb világban az ember a leggyakoribb faj, bárhová mennek, nem fognak feltűnést, gyanakvást kelteni.

*A specialista mágus plusz varázslatai szerintem nagyon felborítják a játékot. A mágus már így is a legerősebb kaszt.*

A plusz varázslatok csak alacsony szinten jelentenek előnyt, amikor a varázsló még amúgy sem túl életképes. Később inkább a korlátozások érvényesülnek (az, hogy bizonyos fajta varázslatokat nem képesek megtanulni). Ha azonban nagyon nem tetszenek még így sem, egyszerűen ne engedd a játékosoknak, hogy specialista varázslót indítsanak.

*A képillúzióknál az olvasható, hogy hangillúzióval együtt még hatásosabb. Ha én a Fantom Erőre (Phantasmal Force) koncentrálok, hogy tudok mást varázsolni?*

A Fantom Erő csak akkor szűnik meg, ha a mágus azt akarja, elmozdul vagy sebződik. Tehát varázsolni vagy varázstárgyat használni lehet a koncentráció közben. A kép azonban az adott körben nem változik, ami elég feltűnő lehet. A Fejlesztett Fantom Erőre (Improved Phantasmal Force) és más hasonló illúziókra való koncentráció közben ugyan lehet mozogni, de nem lehet más varázslatokat használni.

Darabos Antal Budapestről írta levelét. *Ha egy Dark Sun bárda E típusú mérget ken egy thri-kreen fegyverére, a mérge hat-e a fegyvert eldobó thri-kreenre?*

A mérgek ismerete nem csak azt jelenti, hogy a bárda képes mérgeket keverni. A képesség a mérgek használatának ismeretét is tartalmazza. A bárda tudja, hogyan kell felkenni a mérget a fegyverre és hogyan kell a fegyvert úgy forgatni, hogy ő maga ne sebződjön. Azoknál a karaktereknél, akik nem bírják ezt a képességet, fennáll az önmérgezés esélye. A karakternek az ügyességére kell dobia, mindannyiszor, amikor támad a fegyverrel. A DM belátása szerint adhat





módosítókat a dobásra (a *chatchka*, a *thri-kreenek* tradicionális fegyvere például mindenhol éles, ezért jogos egy -4-es módosító).

*A thri-kreen páncélja ad-e valami további bónuszt, a jobb AC-n kívül (pl. nehezebb megmérgezni)?*

A mérgezéssel szemben nincs előnye a *thri-kreeneknek*, viszont a kemény páncél védi őket a kiszáradástól. Mint a *Dark Sun* szabálykönyvben is olvasható, a sáska-harcosoknak, jóval kevesebb vízre van szükségük, mint más fajoknak.

Majoros Endre kérdései Budapestről. *Van egy AD&D varázslat lapunk, amin van egy csomó olyan varázslat, amit sehol sem találunk (PHB, Legends & Lore, Tome of Magic). Hol bukkanhatunk rá ezekre?*

Az AD&D-hez már több varázslat jelent meg különböző helyeken, semmint bölcs elmétek képzelné. Azokra, amiket nem találtok a fenti kiadványokban, a *Complete Wizard's Handbook*-ban, a *Forgotten Realms Adventures*-ben, a *Dragon Magazine* valamelyik számában, stb. lelhetsz rá.

*Mi a tizennegyedik Monstrous Compendium?*

A *Fiend Folio*.

*A mancatcher (emberfogó) fegyver pontos leírása érdekelne.* Ez a fegyver, melyet elsőként az ókori Kína rendőrei használtak, egy rákollóhoz hasonlít. A fogazott ollót hosszú botra helyezték. Az ilyen fegyverrel szemben az ellenfél AC-je 10-es, csak az ügyesség módosítói számítanak. Ha a találat sikeres, a fogak összeszorítják az áldozatot 1d2 hit pontot sebezve. A fogvatartott nem

tud mozogni, AC-jába nem számít bele az ügyessége és a pajzsa. Az elkapott karakter csak különleges erőpróba sikeres megdobásával tud kiszabadulni a szorításból, ám ekkor újabb 1d2 hit pontot sebződik. A támadó a bot segítségével húzni és tolni tudja ellenfelét. Körönként 25% esély van rá, hogy sikerül a földre kényszerítenie. Ezt a fegyvert gyakran használják lovasok elfogására. *Nálunk többen is alkalmaznak nem humanoidokat karakterük fajaként. Ha én is ilyet akarok alkalmazni, akkor a hit pontot a szörny hit kockája vagy a karakter osztálya szerint kell kidobni?*

Új fajokat csak a mesélő készíthet. Az erre vonatkozó szabályok a DMG 15-16. oldalán található. A mesélőnek nagyon óvatosnak kell lennie, az új faj semmi esetre sem lehet erősebb a már meglévőknél. A hit pont mindig a karakter kasztja szerint számítandó.

Sokan tettek fel kérdéseket az AD&D alapfogalmaira vonatkozóan.

Nekik a *Player's Handbook*-ot vagy a *Bíborhold* első három számát tudom ajánlani.

És végül kedvencem, ifjabb Micsinai György kérdése Budaörsről. *Ugye találkozhatok Sylva Theomerrel a századik szám után?*

Természetesen, Gyuri, személyesen foglak felkeresni.

*Sylva Theomer*

# Sárkányfészek

## szerepjáték szaküzlet

szerepjátékok, kockák, kockatartók, karakterlapok, poszterek, művészeti albumok, válogatások, naptárak, magazinok, magyar és angol nyelvű regények, széles választéka

1052 Budapest, Bárczy István u. 13. Tel.: 1178-500

AD&D, Rolemaster, Star Wars, Paranoia, Palladium, Shadowrun, Battle Tech, Cyberpunk 2020, Twilight 2000, Pendragon, Warhammer 40000, Call of Cthulhu, M.E.R.P., Rifts, G.V.R.P.S.





# BUCK ROGERS

## SCI-FI SZEREPJÁTÉK A 25. SZÁZADBAN

Az AD&D nagy sikerére való tekintettel 1990-ben a TSR megalkotta a szerepjáték sci-fi változatát is. A 25. századi Naprendszerben kalandozhatnak a játékosok, abban a korban, amikor az űrutazás már annyira köznapi, mint manapság a buszon, autón közlekedni, és az emberek megszokták a különféle mutánsok jelenlétét is, akiket a fejlett génebesztet hozott létre emberi és állati gének keverésével. A gazdag családok vagyonokat költöttek arra, hogy műtői beavatkozással utódaik képességeit (intelligencia, megjelenés) és ellenállását a betegségekkel szemben a lehető legmagasabb szintre növeljék, az öröklött betegségeket teljesen eliminálják.

A Naprendszer bolygóit többé-kevésbé földiesítették, és 2456-ra a Külső Bolygókon (Uránusz, Neptunusz, Plútó) kívül minden égitesten (még az Aszteroida Övben is) megtalálható az értelmes élet. Az első gyarmatosítók többnyire speciálisan, direkt arra a bolygóra tervezett mutánsok voltak. Az utánuk következő embereket már nem, vagy csak alig kellett megváltoztatni, hogy alkalmassá tegyék őket arra, hogy a még szokatlan környezetben éljenek.

A történet az 1999-ben, az Egyesült Államok és a Szovjet Kommunista csoport között kitört háborúval kezdődik Anthony 'Buck' Rogers alezredes története. Egy Szovjet, Masterlink-nek neve-

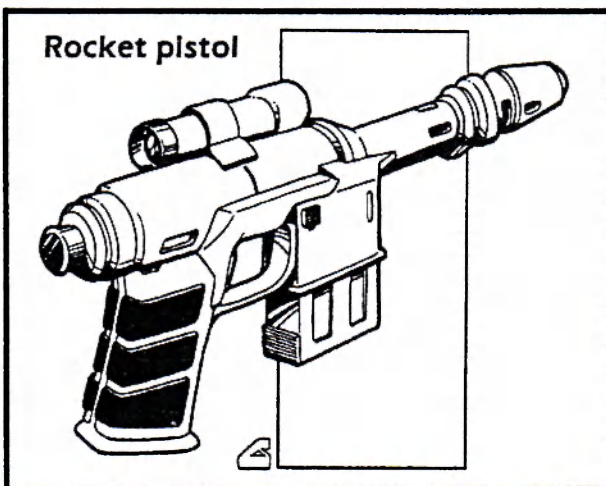
zett űrháborús szerkezet veszélyezteti az Egyesült Államok biztonságát. Egy kísérleti űrrepülőgépen fellövik Buck Rogerst, aki hősiiesen megsemmisíti a Masterlinket. Némi nukleáris rakéta-lövöldözés után, ami felperzseli a Földet, az országok vezetői békét kötnek, és megalakul három irányító csoport, köztük a később világhatalommá váló RAM, az Orosz-Amerikai Kereskedelmi Társaság. 2050-ben a fúziós hajtóművel felszerelt űrhajók feltalálásával megkezdődik az emberi életre alkalmas helyek felkutatása. Évi tizenkét kutatócsapat száll le a Marson, és a Vénusz- és a Luna-utazások (a Hold új neve) is mindennapinak számítanak. A Föld egyre jobban elszennyeződik, nem alkalmas többé a 12 milliárdos emberiség élőhelyéül. A Marsot bekebelező RAM az a szerencsés hatalom, amelyik elegendő pénz és technikai háttér segítségével elsőként teszi lakhatóvá a bolygóját. Az Aszteroida Övből szállított gigantikus méretű jégaszteroidákkal bombázzák a felszínt, ami hőt és vizet szabadít fel. Tudósai kifejlesztik, hogyan változtassák meg a DNS molekulák kódjait, és megjelennek az első mutánsok. A RAM rabigáját nyögő Föld 2275-ben fellázad, ezzel kezdetét veszi a Tíz Éves Háború, aminek végén a Föld teljesen a RAM fennhatósága alá kerül. 2456-ban bukkan rá a NEO, az Új Föld Szervezet arra az ősi űrrepülőgépre, amiben Buck

Rogers sodródik hibernálódva az űrben. A hős alezredes vezetésével megindul a gerillaharc a Föld felszabadításáért és az emberiség megmentéséért.

A szerepjáték nagy előnye, hogy majdnem teljesen megegyezik az AD&D szabályaival. Bevezettek egy új tulajdonságot, a TECH-t, ami a karakter technikai fejlettségét jelzi. Tizenhárom választható faj leírása található meg a szabálykönyvben, ezek közül öt em-

ber, a többiek pedig a genetikailag módosítottak, a *gennie-k*. A széles skálán mindenki találhat kedvére való fajt, a "terminátorok" kedvelőinek ott a *terrine*, amelyeknek minden fizikai tulajdonságára +2 módosító járul, a másik véglet hívei pedig választhatják a *tinkert*, ezt az apró lényt, amely ügyességével és technikai fejlettségével "kimagaslik" a többiek közül.

Az emberek között megtalálható a *földi* ember, amelyik az ősi tudással rendelkezik, és testét még nem törték meg az idegen világok. A *merkúriak* már hozzászoktak bolygójuk kemence-forró levegőjéhez, ahol a naperőművek és mozgó bányavárosok irányítása a feladatuk. A *marsbéliek* ügyesebbek és vonzóbbak a többiekénél, és a Mars kisebb gravitációjából adódóan magasabbak, de ugyanezen okból gyengébbek, mint a földiek. A *holdlakók* roppant intelligensek és fürgék, ugyanakkor a csekély gravitáció miatt testük gyengébb az átlagnál. A holdba vájt alagutakban élve egy különös betegség, a nyílt terektől való félelem kerítette hatalmába őket, akárcsak az egyik fajta *gennie-t*, a *tinkereket*, akik karcsú, fél méter magas, szőrös emberkékhöz hasonlítanak, és valóságos műszaki zsenik. A marslakók rabszolgái a *workerek*, ezek az ősemberszerű lények, akik csak azért nem láznak fel, mert parányi agyukkal alig képesek felfogni a fogság fogalmát. Hatalmas testi erejükkel sok hasznót hajtanak a Marsnak. A félelmetes *terrine*-eket direkt a harcra tervezték, igazi gyilkológépek, bár mentális képességeik nem sokban szárnyalják túl a *workerekét*. Külön öröm, amikor egy *terrine*-en erőt vesz a harci örület, és boxerként, utolsó csepp véréig harcol, pedig a csapata már rég visszavonult, vagy letette a fegyvert. Az óceánokat és tengereket benépesítő kedves, könnyelmű *delphek* az úszás mesterei, de nem maradhatnak sokáig távol a víztől, mert könnyen kiszárad a bőrük. A hüllőforma *lowlanderek* a Vénusz savas dzsungleinek





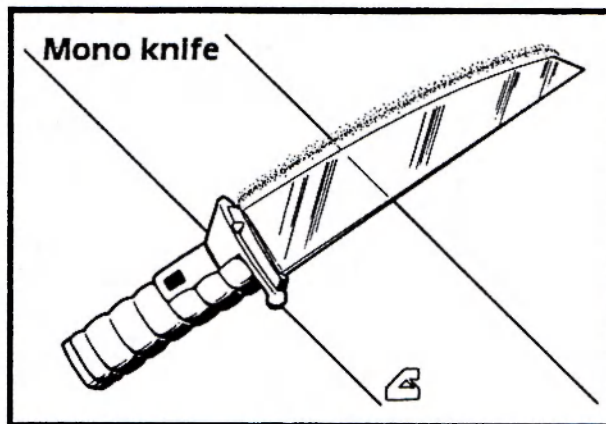
lakosai. Eredetileg a földiesítést végző csoportok tagjai voltak, ezért jól értenek a műszaki tudományokhoz, de a mostoha körülmények megedzették őket. A Mars sivatagaiban élnek a nomád *desert runnerek*, akik leginkább a farkasemberekhez hasonlítanak. Erősek, kitartóak, ugyanakkor civilizálatlanok és vadak. Igazi különlegességet jelentenek a *stormriderek*, ezek a hatalmas, hat méteres magasságot is elérő, szárnyas "emberek". A Jupiter légkörében röpködve lebegő algafarmokat tenyésztenek, és olyannyira belemerültek a növények tanulmányozásába, hogy a jól értesültek tudni vélik, élő űrhajókat képesek növeszteni belőlük. A világűrben, pontosabban az Aszteroida Övben légkör és valódi élelem nélkül élnek a *spacerek*. Közvetlenül a Nap fényéből és az általuk bányászott nyers ásványokból táplálkoznak, és egyszerűen nincs szükségük oxigénre, de így beszélni sem képesek tolmácsgépek nélkül.

Az értelmes élet a számítógépek belsejében is megjelent az öntanuló programok formájában. A 25. századra ezek már annyira kifinomultak, hogy Digitális Személyiségeknek hívják őket, és szinte emberekként kezelik őket. Nagy előnyük, hogy bármelyik számítógéprendszerbe néhány másodperc alatt eljuthatnak a telefonok és a rádióhullámok segítségével. A Digitális Személyiségek (Ilyen például a gonosz Simund Holzerhein, a RAM mindenható nagyura is) egymással különféle programok segítségével csatáznak, de az élők ellen is felvehetik a harcot, hiszen elég csak egy robot, vagy akár egy űrhajó központi számítógépe felett átvenni az uralmat.

A választható foglalkozások közül a *harcos* és a *csavargó* ismerős lehet az AD&D-t játszóknak számára, de a *pilóta*, a *kutató*, a *mérnök*, vagy az *orvos* szerepe is igen érdekes. A pilóták feladata a különböző méretű és felszereltségű űrhajók célbajuttatása, és esetenként a hajó fegyvereinek kezelése. Buck Rogers egy tipikus pilóta, pontosan olyan nagyszájú, hengegő, mint amilyen zseniális. A harcosok kiképzése lehetővé teszi a maximális helytállást az összecsapások alkalmával, de többnyire ők a kalandozócsapatok stratégiai vezetői is. A kuta-

tók bátor felfedezők, ők lépnek elsőként az ismeretlen bolygók felszínére, és hamar megtanulják a túlélés művészetét. *"Teljesen meztelenül dobtuk le a sivatag közepére. És ő kísértált."* A mérnökök olyan csodapókók, akik jobban érzik magukat a gépek irányítópultjainál, mint bárhol máshol. Szerszámaikat olyan nagy ügyességgel használják, hogy fegyverként is alkalmazhatják azokat. A csavargók kóborló szerencsevadászok, tolvajok, kémek, művészek, általában máról holnapra élnek, és nemigen tanyáznak le egy helyen sem. Az orvosok munkája életbevágóan szükséges a küldetések sikeres teljesítéséhez. Gyógyító és diagnosztizáló képességeikkel egyediek a többi foglalkozást űzők között.

A foglalkozások közé tartozik, de nem választható a játékosok által a tudós. Az ő érdemük az a hatalmas technikai



fejlődés, ami annyira jellemző a 25. századra.

Nagy könnyítés, hogy a foglalkozások nem annyira szorosan körülhatároltak, mint az AD&D kasztrendszere, és lehetőség nyílik az egyszeri foglalkozás váltásra is. Ilyen esetben az abbahagyott foglalkozással járó képességeket megtarthatja a karakter, és elkezdheti az új foglalkozás tanulmányozását. Nagyon kellemes karakter például az orvos-harcos.

A TSR nagy dobása a Buck Rogers szerepjátékban a skillek, azaz szakértelmek bevezetése. (Igaz, az AD&D-ben is van szakértelem, de korántsem kap akkora hangsúlyt. A Buck Rogers szakértelem-rendszere az AD&D tolvaj-képességekre hasonlít inkább.) Minden szintlépés alkalmával, minden karakter kap egy meghatározott mennyiségű

pontot, amiket szétosztva a szakértelmek között fejlesztheti azokat, vagy éppen-séggel újakat is tanulhat. A szakértelmekre bónusz jár a megfelelő tulajdonság pontokból, és a foglalkozások nyújtotta specializációból. A szakértelmeket két csoportba, a Foglalkozási, és az Általános szakértelem-csoportokba sorolják. Az előbbi csoportba tartozó szakértelmek gyorsabban fejlődnek, viszont az utóbbi csoport szakértelmei adják meg a karakter egyéb képességeit. A szakértelem rendszer nagyon nyílt, akár egy harcos is lehet ügyes zseb-metsző, más kérdés, hogy nem érdemes ezzel foglalkoznia. Egyetlen megkötés van csupán, orvosi szakértelmeket csak orvosok tanulhatnak meg.

A harc teljesen megegyezik az AD&D szabályaival. Nem árt azonban megjegyezni, hogy a legjellemzőbb a tűzharc, és az ilyen helyzetekben kívánatosabb a biztos kéz és az éles szem, mint az izmoktól duzzadó kar. A fegyverek között megtalálható a jó öreg kés, a kard, sőt ezeknek a továbbfejlesztett, egy molekula élvastagságú változatai is, de a játékosok zöme előnyben részesíti a széles választékban rendelkezésre álló pisztolyokat, puskákat, amik lézersugaraktól, rakétáktól kezdve a mágneses tűkön és izzó gázokon keresztül a mikro-hullámokig mindennel pusztítanak.

Gazdagabb csapatok előszeretettel alkalmazzák a meglehetősen borsos árú, ám hatékony gránátokat, amik robbannak, vakítanak, és még ki tudja mi mindent csinálnak. A pusztítás szerelmesei kéjsóvár vigyorral vethetik rá magukat a nehézfegyverekre, a plazma-ágyúkra és a rakétavetőkre, amik jókora kárt tudnak okozni az ellenfélben, lévén, hogy területre hatnak, ám az űrhajók szűk folyosóin kevésbé ajánlatosak. A kéjsóvár vigyorból valószínűleg ideges heherészés válik, amikor a mohó harcosok megpillantják az árcédulákat... Nem olcsó az ilyen fegyver, de még a hozzávaló töltény sem.

A sérülések elkerülése itt is mentődobásokkal történik, melyek módosítói fajonként változnak és minden elért páratlan szinttel mind csökken eggyel. (Megjegyzem, a terrine-ek legrosszabb





módosítója a +1, de akad +4 bónusz is.) Robbanás/Plazma, Elektromos sokk, Bénulás/Ájulás/Zuhanás, Mérgező légmör/Gáz/Méreg, Fulladás, Sugárzás, és a Szélsőséges Hőség és Hideg elleni megdobott mentődobások menthetik meg néha a karakterek életét.

Egy sci-fi szerepjáték nem lehet meg űrhajók nélkül, ezért a Buck Rogersben jópár hajótípussal találkozhatunk a legkisebb vadászoktól a cirkálókon, teherhajókon, űrkompokon keresztül a gigászi hadihajókig. A hajóknak ugyanúgy "hit pontjaik" és védettségük (AC) van, mint a karaktereknek, azzal a különbséggel, hogy hat különböző testpont létezik: a hajótörzs, a kommunikációs és radaregységek, az irányítóegységek, az életfenntartó rendszerek, az üzemanyag-ellátás, és a motor testpontjait a hajó tömegéből kell kiszámolni egy-egy szorzással. Ugyanebből a tömegből tudható meg a hajó mérete is. Nagyon ritka, hogy a kalandozó csapatok saját hajóval rendelkeznek, de nem lehetetlen, hiszen léteznek használthajó kereskedések, és lehetőség nyílik a részletfizetésre is. (Persze lopni is lehet...)

Az űrharc elengedhetetlen feltétele, hogy legalább az egyik hajón legyen némi fegyver. A kereskedelemben kapható néhány ágyúforma szerkezet, amik alkalmasak más fickók hajóinak sötögetésére. Hogy megkönnyítsék az életet, a sebzés mindig állandó, egyedül a támadásnál kell a húszoldalút dobálni. Úgy látszik, a játék készítői megbánták ezt a jószándékú könnyítést, mert titokban tartják a fegyverek újratöltéséhez szükséges időt, amit pedig a magyarázatban szépen leírtak, de a táblázatból nagy ravaszul kihagyták.

A fegyverekkel a legtöbb esetben csak akkor lehet lövöldözni, ha külön személyzet foglalkozik velük. Kétféle képpen lehet használni a fegyvert: meg lehet célozni a hajót, de pontosan kiszemelt célpontra is lehet löni. Az előbbi esetben a véletlen egy tizenkét oldalú kocka képében dönti

el, hogy hová csapódott be a lövedék, a második esetben pedig támadási büntetések nehezítik a rombolás hatékonyságát.

nagyobb biztonsággal semmisít meg egy célpontot, mint egy egyenesen, manőverek, védekezés nélkül szálló kezdő.



Nagy kár, hogy a különféle harci manőverekre, csak mint lehetőségekre tér ki a szabálykönyv, hiszen köztudott, hogy egy ügyes, jó pilóta hamarabb és

Ha elég nagy hajó találkozik egy kisebbel, nem ritka, hogy a nagy egészen egyszerűen neki-megy a kisebbnek, és vállalja a felületi károsodást a kis hajó látványos összezúzásaért. Az ilyen esetek elkerüléséért kívánatos egy jó pilótát ültetni a pilótaülésbe, aki időben megnyomja a megfelelő gombot.

A Buck Rogers szerepjáték dobozban került forgalomba. A doboz tartalmaz egy 96 oldalas szabálykönyvet, egy 64 oldalas világleírást, egy 32 oldalas felszerelés és fegyverismertető könyvet, egy Naprendszer térképet, egy űrkikötő térképet, két űrhajó térképet, egy űrharcnál használatos hex-táblát, egy üzemanyag-fogyasztás kiszámításához használható vonalzó, űrhajóleírásokat, a 25. század néhány fontosabb személyiségének leírását és tulajdonságait (ezekről lefelejtették a szakértelmeket), a Mars, a Vénusz, a Föld és a Luna térképet, egy készlet űrhajósiluett-korongot, plusz egy készlet kockát. A játékhoz kapcsolódva megjelent még számos kalandmodul (pl. *Sargasso of Space*, *Deimos Mandate*, *Phases of the Moon*, stb.), kiegészítő (*The First 60 Years*), leírás (pl. *Cities of Tomorrow*, *Spacestation Hauberk*, *The Belt*, stb.), felszerelésgyűjtemény (*Hardware*), genetikailag megváltoztatott lények gyűjteménye (*No Humans Allowed*), valamint regények (*Rebellion 2456*, *Hammer of Mars*, *Armageddon of Vesta*, *Matrix Cubed*, *Arrival*, *The Genesis Web*, stb.).

A Buck Rogers nagy előnye, hogy aki ismeri az AD&D-t, minden különösebb nehézség nélkül, hamar játszani tud vele. A régi, bevált szabályokat javítja a jó szakértelem-rendszer, és az sem éppen hátrány, hogy a dobozban minden, a kezdéshez szükséges információ és kellék megtalálható.

Szigeti Sándor





# Levelek az Arkham szanatóriumból

Kedves Cthulhu rajongók! Sokan kértétek, hogy ehhez a játékhoz is közöljünk szabálykiegészítéseket. Nos, kívánságotokat teljesítette a Nagy Cthulhu. Kérünk azonban mindenkit, és most kivételesen komolyan is gondoljuk, aki nem múlt el még 18 éves, NE olvassa el ezt az írást. A benne leírtak nem nekik valók.

## Cthulhu Jele (Kisebb Független (1) Faj)

*"Hamilton feje búbján (...) ujnyi vastag, tekerőző férges alkotta sapkát viselt, mint iszonyú tengeri anemonát, mely vámpír módjára szívta és falta a még élő agyvelőt!"*

(Brian Lumley: *Vidámparki furcsaságok*, Makovecz Benjamin fordítása)

Cthulhu Jele, ez az undorító, élősködő rémség, melyet néha *Cthulhu Ikrá-*

*já*ként is emlegetnek, normális körülmények között nem fordul elő a Földön. Egy másik, sötétebb világról vagy dimenzióból származik, és csak varázslattal lehet megidézni. Ebben a világban csak más lényeken élősködve, energiájukból táplálkozva képes élni.



Ha megidézik (ld. lejjebb a "Cthulhu Jelének megidézése" varázslatot!), megjelenésekor automatikusan rátelepszik egy, a megidéző közelében lévő emberre. Ha csak egy ember van a mágus társaságában, azt veszi célba, ha többen, a legmagasabb POW-út. Ha a megidéző teljesen egyedül van, rajta materializálódik. Mindig

a fejtetőn jelenik meg. Miután rátelepedett valakire, szétrocsolja az áldozat koponyájának tetejét és élősködni kezd az agyán. Életerejét áldozata vérének és agyának szipolyozásából nyeri. Intelligenciája nagyjából egy pók szintjén van.

Az áldozat nem veszti el öntudatát, normális marad és tudja, mi történik vele, de nem tud semmit tenni, mert a lényt legfeljebb agyával együtt lehet eltávolítani. Az áldozatok, ha újra emberek közé kerülnek, mindig vastag parókát hordanak a fejük tetején vonagló csúfság elrejtésére. Ha az áldozat meghal, rövid idő múlva (mire a holttest kihűl) a lény is elpusztul és teste szétoszlik. Nem lehet más áldozatra áthelyezni. Az emberen kívül más gondolkodó lényeken is képes élősködni, de állatokon vagy növényeken nem.

Ezt az undorító élősdit



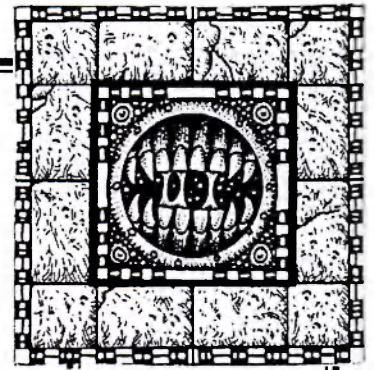




többek közt a hírhedt sivatagi Ah'warh vagy Ajurwah (mindkét megnevezés elő-

Mellét a krokodiléhoz hasonló kemény, lapokból összetevődő, bőr fedte. Hátát sárga és fekete mezők kockázták, a bőr itt halványan emlékeztetett bizonyos kígyófajták sikamlós kültakarójára. Derék-tól lefelé (...) az emberhez való mindenfajta hasonlóságnak vége szakadt (...). A bőrt dús fekete szőrzet borította, s

során fogan meg egy lányban, akit felajánlanak az istenségnek.



fordul) szekta használja előszeretettel egyes ellenfeleinek, illetve kevésbé megbízható vagy a szektától távol élő tagjainak megjelölésére (valószínűleg innen ered a lény neve). A szekta papjai képesek bizonyos varázslatokkal hatni az áldozatra Cthulhu Jelén át, mivel a lény szoros kapcsolatban van áldozata agyával. Álomüzeneteket küldhetnek az illetőnek, megbéníthatják vagy meg is ölhetik (ld. alant az "Álomüzenet" és "Rejtett halál" varázslatokat!).

#### STATISZTIKÁK

		Átlag
STR	nincs	nincs
CON	1D4+1	3-4
SIZ	2	2
INT	0	0
POW	1D4	2-3
DEX	nincs	nincs
HP*		2-3
Mozgás		nincs

\*A lénynek van ugyan CON-ja és HP-ja, de áldozata nélkül életképtelen és megölni sem lehet anélkül, hogy áldozata meg ne halna vele együtt. Mivel áldozat nélkül nem képes élni, mozgásról sincs értelme beszélni.

Fegyver: nincs  
Páncél: nincs  
Varázslatok: nincs  
SAN: 0/1D3

#### Yog-Sothoth Ember-Fattya (Kisebb Független Faj)

"A lény, mely zöldessárga nyálka és kátrányszerű szirup bűzlő tócsájában hevert előttük, csaknem kilenc láb magas lehetett. (...) Keze és feje emberinek látszott (...).



az ágyék tájékán számos hosszú, szürkészöld, vörös tapadókorongú csáp hevert ernyedten. (...) Mindkét köldökön rózsaszínes, csillószerűekkel körülvett üregben csökevényes szemek látszó valami csilant, egy farokszerű kinövés pedig bíbor mintázatú duzzanatban vagy tapogatóban végződött, mely ki nem fejlett száj avagy torok benyomását keltette. A lábak, fekete szőrzetüktől eltekintve, nagyjából a történelem előtti korszak gigászi szauruszainak végtagjaira emlékeztettek, véreerekkel dúsán átszótt, sem pata-, sem karomvastagodásokban végződtek. Mikor a lény lélegzetet vett, farka és csápjai ritmikusan változtatták színüket."

(H. P. Lovecraft: *Rémület Dunwichben* (The Dunwich Horror), Gáspár András fordítása)

E förtelmes lények igyekeznek ugyan rejtve maradni, de ha nyitott szemmel járunk a világban, sokfelé koszos, sötét varázsló-tanyákon, a dunwich-i lápvidék romos farmházaiban vagy titkos szekták tagjai közt megtalálhatjuk őket.

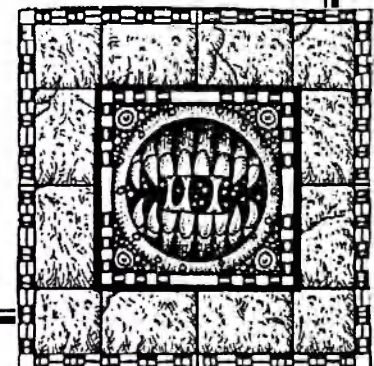
Yog-Sothoth Ember-Fattyának maga a szörnyűséges isten, Yog-Sothoth az apja. A Fattyú a mindenszentek napján, vagy május elsején végzett rettenetes szertartások

A lény normális csecsemőként születik, de már ekkor is láthatók rajta különös elváltozások. Ahogy nő, ezek egyre feltűnőbbé válnak, míg a lény felölti a fenti leírásban részletezett formát. A "gyermek" fejlődése elképesztő mértékű: hároméves korában intelligenciája és testi fejlettsége vetekszik egy tízéves gyerekével, tizenkét-tizenhárom éves kora körül pedig már meglett, húszéves-forma férfinak látszik. Növekedése nem áll meg a normális felnőttek szintjén, s végül emberen túli méreteket ölt. Kifejlett formában magassága akár a három métert is elérheti, ereje pedig emberfeletti.

Fejlődésük során kezük és fejük mindig végig megőrzi emberi formáját, ez teszi lehetővé számukra, hogy ha nem is minden feltűnés nélkül, de mutatkozhassanak emberek között. Ilyenkor, hogy torz testüket elrejtse, mindig vastag és szorosan begombolt ruhát viselnek, még a legnagyobb melegben is...

Általában azzal a —Yog-Sothoth-hívó— szektával vagy családdal tartanak, melyben születtek, de előfordulhat az is, hogy magukra maradnak, és magányosan, tiltott könyveik közé házukba visszahúzódva szolgálják tovább Tawil at'Umr-t, az Út Megnyitóját (ez Yog-Sothoth egy másik, arab eredetű neve). Az ilyen magányos Fattyakról sok szóbeszéd jár a környéken, hogy talán nem is emberek, s egyesek suttogva megemlítenek különös fényeket és zajokat is, melyeket tanyájuk közelében látni és hallani...

Harcban a Fattyú vagy normális fegyvereket használ, vagy megpróbálja hasi tapogatóival







kiszívni ellenfele testnedveit. Ha közelharc során 'birkózás' (Grapple)

#### STATISZTIKÁK

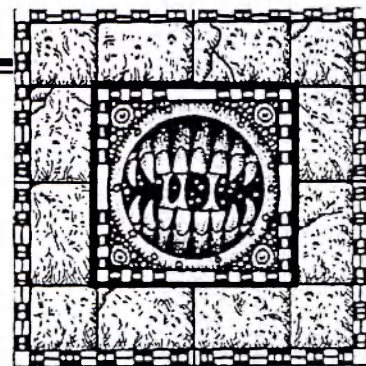
		Átlag
STR	3D6+8	18-19
CON	3D6+6	16-17
SIZ	3D6+10	20-21
INT	2D6+10	17
POW	3D6+6	16-17
DEX	3D6	10-11
HP		18-19
Mozgás		8

szép vagyona tett szert különböző vállalkozásai nyomán. Ezek a vállalkozások ugyan nem

mindig voltak olyanok, melyeket tisztességes polgárok jó szívvel magukra vállaltak volna, de a kalmárlelkű Ben nem sokat törődött a moralizálással. Hajói sokféle megfordultak, néha különös dolgokat szállítottak távoli földekről — a sötét Egyiptomból, Kis-Ázsia ismeretlen vidékeiről —, s magát Bent is többször látták együtt rossz hírű indiántörzsek vezetőivel — hogy mi dolga volt velük, senki sem tudja. Bármit is szervezkedett, ügyesen csinálta, mert egyszer sem sikerült rábizonyítani semmit. Halála után a vagyon egyetlen fiára, Edwardra szállt, aki a hagyatékkal többek között apja néhány különös iratát és teljes levelezését is megörökölte. Valószínűleg ezek a papírok vezették el őt ahhoz a sötét hithoz, ami később egész életét meghatározta.

Az örökölt vagyonból gondtalanul megélhetett, így hát a furcsa iratok tanulmányozásának szentelte idejét. Ekkorra tehető, hogy apja után őt is szárnyára vette a szóbeszéd, főképp azután, hogy 1684-ben eladta házukat és egy, a városka határában, az erdő szélén álló kis viskóba költözött. Szintén ekkoriban történt, hogy felújította a levelezést apja néhány régi, európai ügyfelével, majd e levelezés nyomán nem sokkal később hosszabb utazásra indult az Óvilágba. 1688-ban kelt útra egy Angliába tartó kereskedőhajó fedélzetén. Angliából 1699 nyarán indult tovább, s hosszabb-rövidebb ott-tartózkodással, végiglátogatva azokat, akikkel levelezésben állt, bejárta Franciaországot, Németországot, majd Csehországon át dél felé haladva a Földközi-tenger partvidékén folytatta útját, végül 1694-ben elérte útjának legfontosabb állomását, Egyiptomot.

Nem utazta be az egész országot, csak a partmenti városokban járt, ezek közül is leginkább Tuniszban tartózkodott, ahol apja legkülönösebb



támadással sikerül megragadnia ellenfelét, tapogatóival átszakítja ruháját és bőrét felmetszve szívní kezd a vérért. Az áldozat köröknként 1D3 STR-pontot veszít. Ha STR-je nullára csökken, meghal. A Fattyú a vérszívást csak akkor hagyja abba, ha az áldozat meghal, vagy ha őt magát megölik vagy más módon leválasztják az áldozatról (ez utóbbi esetben, vagyis ha a Fattyút még élő állapotban letépi áldozatáról, a szívókorongos tapogatók jó darab húst kiszakítanak az áldozat testéből, ami 1D4 sebzést okoz). A tapogatók különös, korong alakú sebhelyet hagynak maguk után. Ha az áldozat STR-vesztése nem éri el eredeti STR-jének felét, sebesülése vérártómlésszel vagy pihenéssel gyógyítható (1 nap pihenéssel 1 STR-pontot lehet visszanyerni). Ha a veszteség eléri vagy meghaladja az eredeti STR felét, az áldozat gyógyíthatatlan: az eset után egyre gyengül, fogy, végül meghal.

A Fattyú minden elszívott 3 STR-ponttal 1 mágiapontot (Magic Point, MP) nyer vissza. A Fattyúnak nem létszükséglete a vérszívás, bár, mint láttuk, jótékony hatással van rá. Az emberi vér mellett az állatvér is megfelelő számára.

Ha elpusztítják, a Fattyú teste rövid idő alatt szétfolyó, formátlan szürkés tömeggé bomlik szét. A Mi-Gókhoz hasonlóan nem lehet őket lefényképezni: testük nem jelenik meg a fotólemezben, legfeljebb a ruha, ami rajtuk van...



**Fegyver:** változó. Közelharcban, hatalmas erejükre támaszkodva, többnyire öklüket használják, de általában revolvert vagy más könnyen elrejthető, hatásos fegyvert is hordanak maguknál, arra az esetre, ha megtámadnák őket.

**Páncél:** nincs, de nem evilági testfelépítésük miatt a lőfegyverek csak a lehető legkisebb sebzést okozzák (pl. egy 1D10+2-es sebzésű revolver normális támadásnál 3 HP-t, dupla sebzésnél (Impale) 6 HP-t sebez).

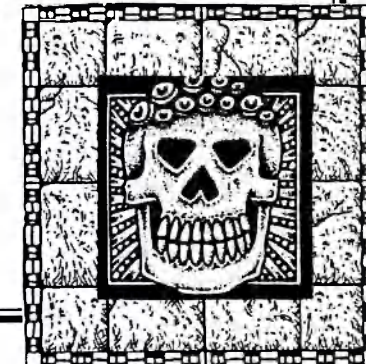
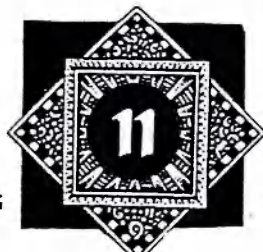
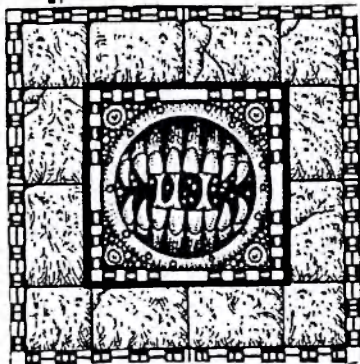
**Varázslatok:** minden Fattyú legalább 1D6 varázslatot ismer. Hogy pontosan melyeket, az nagyban függ a környezettől, ahol nevelkedett (nyilván más varázslatokat tanult egy egyiptomi szektában született és egy dunwich-i farmon felnőtt Fattyú). Ezeket tehát a mesélő határozza meg.

**Képességek (Skills):** mivel a Fattyúk részben emberek, elvileg rendelkezhetnek a normális karakterek bármelyik képességével (sőt, ellentétben a többi szörnyvel, akár APP és EDU tulajdonságuk is lehet). Ezek opcionálisak, megálapításuk szintén a mesélő feladata.

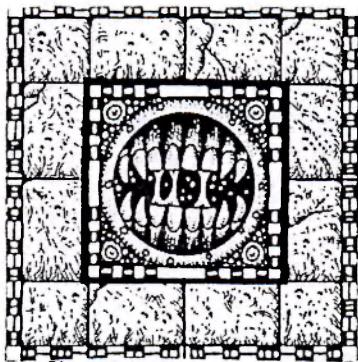
**SAN** (ha meglátják az egész testét): 1 / 1D4 (Az *első* szám a sikeres, a *második* pedig a sikertelen SAN-dobás esetén okozott veszteséget jelöli).

#### Tamil bel'Uwara, a Megújító (NPC karakter)

Tamil bel'Uwara, Yog-Sothoth beavatott papja, a mágus, aki megjárta az arabiai sivatagok hullaevő szektáinak és a menhírek tövében rendezett iszonyatos szertartásoknak poklát, 1660-ban született Edward Hutchinson néven az Újvilágban, Salem-Village-ben. Apja kereskedő volt, jó üzleti érzékkel megáldva, a család







üzleti partnerénél, Hassam Dhowalnál, egy koszos kis öregembernél lakott. Ahogy

annak idején a homályos és jórészt rendkívül bonyolult rejtjelezéssel írt levelekből, melyeket apja és Hassam egymásnak írtak, kivehette, az egyiptomi valamiféle főpap vagy mágus lehetett, és bizonyos indián sír- vagy oltárköveket illetve kegytárgyakat akart megszerezni apjától. Az ügyletek minden bizonnyal sikeresek voltak, mert a levelezés meglehetősen hosszúra nyúlt, s Hassam részéről egyre újabb és újabb megrendelések érkeztek.

Az öreg, jó emlékeket őrizvén Ben Hutchinsonról, szívesen látta a fiút, s készségesen megfelelt kérdéseire, melyek a hagyatékban talált iratokra és a fiú európai útjának addigi tapasztalataira vonatkoztak. Ez az év, melyet az öreg Hassamnál töltött, alapozta meg azokat az ismereteket, melyek nyomán később belekveredett abba a csúnya boszorkányügybe, ami miatt menekülnie kellett szülővárosából.

Egyiptomból 1697 tavaszán távozott, s egy évre rá, tízéves útját befejezvé, visszaérkezett Salem-Village-be. Visszatértét csodálkozva fogadta a városka, főképp különös megváltozásáról szüggtek sokat, s hogy most már teljesen elfordult a közélettől és visszavonult házikójába. Beszéltek még az újból kiújuló zajokról, melyek esténként a viskó felől hallatszottak, meg az erdőmélyi lobogó máglyákról és a távoli kántálásról, amiket nemegyszer tapasztalni lehetett szentségtelen éjszakákon.

A Salemba való Joseph Curwennel és Simon Ornéval 1708-ban ismerkedett meg, s hárman egyfajta szövetséget alkottak. Mindhármukat egyre inkább közutalat övezte, s mindhármuk neve többször előbukkant boszorkányperek kapcsán. Idejüket mindenek előtt kísérletezéssel töltötték, s hosszas levelezést folytattak e g y m á s

közt, melyben megosztották egymással tapasztalataikat és eredményeiket. Curwen, kereskedő lévén, bőven el tudta látni magukat különleges anyagokkal, de a salemi temetőből is nemegyszer érkeztek hírek turkálásról és kripták feltöréséről. A nemes férfiúk több alkalommal botrány kavartak: Curwennel kapcsolatban a háza alatt húzódó állítólagos kazamatákról pletykáltak, a város határában pedig egyszer egy félig szétépett és összeégett testet találtak, ami nem tűnt teljesen embernek, de semmilyen ismert állatfajra sem hasonlított, nyomai pedig a Curwen-tanya irányába mutattak. Hutchinsont régóta "határozott ellenszenv övezte a régi halott emberekre és rég feledett eseményekre vonatkozó ismeretei okán", Simon Orne pedig azzal keltette fel az emberek kíváncsiságát, hogy "látszatra nem fogott rajta a kor". 1715-ben aztán egy boszorkányper kapcsán hatalmas botrány tört ki, ami miatt Joseph Curwennek távoznia kellett (a közeli Providence-ben telepedett le), Hutchinsonnak pedig nyoma veszett. Az ügy végül 1771-ben robbant, amikor két fiatalembernek a Curwen-tanya körüli nyomozásai után a providence-i polgárok egy elszánt csoportja megostromolta Curwen házát, s a veszett hírű varázsló — hogy a polgárok kezétől avagy valami más, hatalmasabb erő által, nem tudni — ott pusztult. Még ugyanebben az évben Simon Ornét is csendben eltették láb alól.

Edward Hutchinson, a titokzatos öregúr viszont örökre eltűnt Salem-Village-ből. Soha többé nem látták...

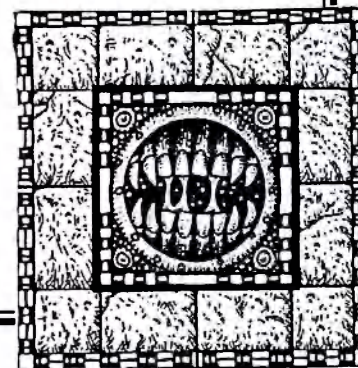
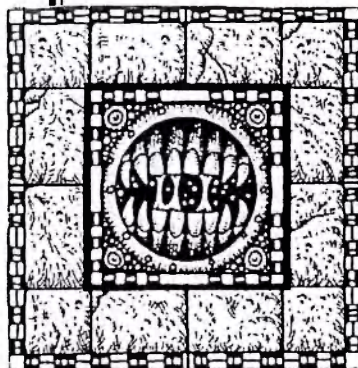
Hutchinson Salemet elhagyva bebarangolta az egész világot. Visszatért többek között Egyiptomba is, régi mesteréhez, s eljutott a rémséges hullaevő Ajurwah szektához, mely a sivatagban tanyázik, s tagjai iszonyatos igéket ismernek. Több, mint három évtizedet töltött Egyiptomban, s Yog-Sothoth papjává való avatása során nyerte el a Tamil bel'Uwara nevet, ami egy szentségtörő nyelven azt jelenti: "a Megújító, aki feltámasztja a régieket". Itt ismerte meg az élet meghosszabbításának titkát (ld. alább a "Halhatatlanság" varázslatot!). Hosszas barangolás után jutott el az árnyékos Erdélybe.

1898-ban, száznolcvanhárom évvel a salemi boszorkányper után,

különös figura tűnt fel Transsylvania-ban, Rákos városában. Ferenczy báró néven mutatkozott be. Hatvan év körülinek látszott, de megjelenésében volt valami nyugtalanító. Valami megfoghatatlan időn túliság lebegett körülötte, a szeme pedig akár egy mély kút: elszedült, aki belenézett. Senki sem tudta, honnan érkezett, ő maga pedig néhány általánosságnál nem volt hajlandó többet mondani a kíváncsiskodóknak — legfeljebb homályos célzásokat, megfoghatatlan utalásokat lehetett nagyritkán hallani tőle, amiket senki sem értett. A legkonkrétabb adat, amit rövid rákosi tartózkodása alatt — meglehet, véletlenül — elejtett, az egy arabiai szektára tett megjegyzés volt, melyben állítása szerint éveket töltött.

Nem maradt sokáig Rákosban, mert hamarosan újletet kötött egy helyi arisztokratával, akitől szép összegért megvette az illető őseinek a várostól keletre fekvő hegyekben épült, elhagyott kastélyát. Kiszámú kíséretével beköltözött a kastélyba, melyről már amúgy is fura történeteket meséltek, ezután azonban már babonás félelemmel kerültek.

A Megújító visszavonultan minden idejét kutatásainak szentelte, s a Régiek szolgálatában förtelmes lények egész régióját tenyészttette ki. 1928-ban a vár tisztázatlan körülmények között, egy hatalmas robbanás következtében összedőlt. Ki tudja, mit szabadíthatott volna ez az ördögi figura világra, ha nem történik meg a tragédia! Kérdéses az is, mi rejtezhet az üszkös romok mélyén, és hogy valóban létezett-e a kastély alatt a titkos alagútrendszer, amiről egyesek beszélnek. Szó esik egy rozoga hintóról is, ami a tragédia éjszakája előtt, az







estiködben hagyta el a kastélyt, kelet felé tartva a vihar

tépázta fák között, de hogy ebben pontosan mennyi az igazság, nem tudni. S főképp azt nem, hogy ki lehetett a hintó utasa.

Tamil bel'Uwaráról azóta nem halott senki...

## STATISZTIKÁK

STR	13	CON	14
SIZ	15	INT	17
POW	22	DEX	10
APP	9	EDU	16
SAN	0	HP	14

Sebzésbónusz: +1D4

Fegyver: tör, 55/36%, sebzés 1D6 (a támadási százaléknál az *első* szám a támadás, a *második* a háritás (Parry) esélye).

**Képességek** (a fontosabbak): Biológia (Biology) 43%, Kémia (Chemistry) 67%, Cthulhu Mítosz 91%, Könyvtári kutatás (Library Use) 45%, Orvostan (Medicine) 45%, Okkultizmus (Occult) 89%, Nyelvek (Other Language): Arab 78%, Francia 55%, Kínai 31%, Latin 70%, Német 65%.

**Varázslatok:** Megidézés/Uralkodás (Summon/Bind) - *Dimenziólakó (Dimensional Shambler)*, *Külső Istenek Szolgáloja (Servitor of the Outer Gods)*, Kapcsolat (Contact) — *Mélységglakó (Deep One)*, *Ghoul*, *Tindalos Kuttyája (Hound of Tindalos)*, *Yuggoth-i Gomba (Fungi from Yuggoth)*, Hívás (Call) — *Yog-Sothoth*, Kapcsolat Istenséggel (Contact Deity) — *Cthulhu*, Kapunyitás (Create Gate), Azathoth átká (Dread Curse of Azathoth), Ibn-Ghazi pora (Powder of Ibn-Ghazi), Kiszáritás (Shrivelling), Vúr Jel (Voorish Sign), Feltámasztás (Resurrection), Cthulhu Jelének megidézése, Álomüzenet, Halhatatlanság (ez utóbbi hármat ld. alant).

**Ismert tiltott könyvek:** Al Azif (Necronomicon), De Vermis Mysteriis, Unaussprechlichen Kulten, Pnakotikus Iratok, Ponape Irat, Igaz Varázs (True Magick), R'lyeh Szöveg.

**Varázstárgy:** Lengi üveg (The Glass from Leng)



## Varázslatok

**Cthulhu Jelének megidézése:** Hasonló a többi 'Megidézés' (Summon) varázslathoz (ld. a szabálykönyvet). Az egyetlen különbség, hogy nem tartozik hozzá 'Uralkodás' (Bind) varázslat — a megidézett lényt külön varázslatok segítségével lehet csak kontrollálni (ld. az "Álomüzenet"-et és a "Rejtett halál"-t alább). Az idézést teliholdkor kell végezni, egy Cthulhunak szentelt oltárnál. Cthulhu Jele a semmiből tűnik elő, és nyomban rátelepszik egy áldozatra (ld. Cthulhu Jelének leírását!).

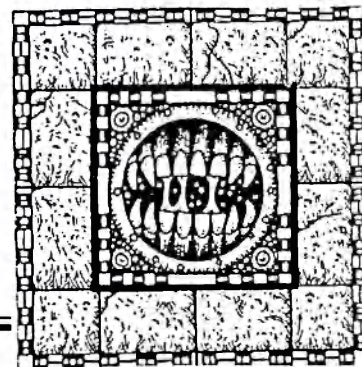
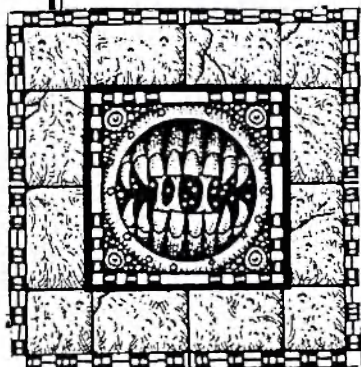
**Álomüzenet:** A varázsló képes mentális üzenetet küldeni egy másik személynek. Az áldozat agyán Cthulhu Jelének kell élősködni, mert a varázslat erre a lényre hatva fejt ki hatását. A varázslat létrehozása 4MP-t igényel. A mágusnak ismernie kell az áldozatot és birtokolnia kell testének egy darabját (haj, köröm stb.). E darabka felhasználásával egy figurát kell készítenie. A figurára hosszasan koncentrálni kell elmondani a varázslat szavait. Ezután a mágus 2D10 percre mentális kapcsolatba lép az áldozattal, és bármilyen formában üzenetet küldhet neki. Ha az áldozat a varázslat aktivizálásakor éppen alszik, a mágus képes belépni álmába és tetszése szerint formálni azt. Ha ébren van, egy belső hang vagy látomás formájában kapja meg az üzenetet.

**Rejtett halál:** Hasonló az előző varázslathoz, de — szintén Cthulhu Jele segítségével — elpusztítja az áldozatot. 1D4 SAN-t és 6 MP-t igényel. A mágusnak

egy különleges füstölő gőzeinek ekstázisában, szörnyűséges imát mormolva meg kell semmisítenie a fent említett figurát. Ekkor az áldozat agyában Cthulhu Jele agonizálni kezd, az áldozatot pedig borzalmas rángógörccs keríti hatalmába. A folyamat megállíthatatlan és nincs ellene védekezés, az áldozat agya 1D10 kör alatt szétroncsolódik, s a szerencsétlen meghal.

**Halhatatlanság:** Képes meghosszabbítani a mágus életét. Aktivizálása 1D10 SAN-t és 13 MP-t igényel. A varázslónak Halloween vagy május elseje (a Walpurgis-éj előestéje) éjszakáján egy fiatal embert kell feláldoznia megszentelt kessel, egy Yog-Sothothnak szentelt oltáron. Innia kell a holttest véréből, majd szívét kivéve rituális kántálás közben egy előzőleg több alapanyagból elkészített füstölővel együtt el kell égetnie, megfűródve a felszálló füstben (a füstölő alapanyagait a mesélő határozza meg). A szertartás ezután egy imában folytatódik, melynek során a varázslónak a holttest felett a borzalmas istenhez, Yog-Sothoth-hoz kell fohászzkodnia. Körülbelül egy hétig naponta legalább négy órát kell imádkozni. Mikor a holttest fonnyadni kezd, a mágust földöntúli erő önti el. Ekkor vész el a fent említett SAN- és MP-pontmennyiség. Az így szerzett életenergia 3D10+9 évvel hosszabbítja meg a mágus életét. Ezalatt külsőleg nem öregszik észrevehetően. A varázslat *nem* teszi sebezhetővé a varázslót, csak azt tudja biztosítani, hogy a kidobott évek elteltéig nem fog természetes halállal meghalni. Ha a kidobott évek leteltek, a mágus normálisan öregszik tovább, amíg újra el nem végzi a varázslatot...

Kodaj Daniel





# LEVELEZÉS

Üdv Mindenki! Örülök, hogy ebben a hónapban sem bírtál magaddal, amíg meg nem vehetted a legújabb Bíborholdat. Egy páran kértezték, hogy volt-e valóság alapja a Lipótmező sztorimnak. Bár sokak szerint nem vagyok teljesen normális, azért odáig még nem jutottam, hogy ápoltként tartózkodjak a fent nevezett helyen. Mindössze eltévedt kirándulói minőségben, egy alig látható kerítés helyén áthaladva kerültem a műintézetbe. Szerencsére egy jóindulatú kapuőr már ránézésre elhitte ezt nekem, és távozhattam. Meg nem erősített hírek szerint a kapusnak nem volt teljesen rendben a szeme.

## MEGRENDELÉS

Többen panaszkodtak a terjesztésre, egyes vidéki városokban nem lehet rendszeresen hozzájutni a laphoz. TE is időben hozzájuthatsz az újsághoz, ha ELŐFIZETSZ! Ehhez nem kell mást csinálnod, mint amit most fogok sokadszor leírni.

Egy bármely postahivatalban beszerezhető rózsaszínű postautalványon annyiszor 120 Ft-ot küldesz címünkre (1680 Bp. Pf. 33.) ahány számot meg akarsz rendelni. Természetesen a régebbi számaink is megrendelhetők (ezek ára azonban továbbra is csak 98Ft). A címedet igyekezz olvashatóan írni, mert a "Vajon mit akarhatott ide írni" című varázslatunk még fejlesztés alatt áll. A csekk hátuljára mindenképpen írd oda, hogy melyik számokat kéred, ill. a megrendelés melyik számtól kezdődik. Példa: "92/1, 93/7-től 1 példányban". Az első számunk a 92/1-es, a második pedig a 93/1-es. A nagy érdeklődésre való tekintettel meghosszabbítjuk előfizetési akciónkat. Aki 1993 augusztus 25-ig egy évre előfizet, sorsoláson vesz részt, amelyen egy AD&D alapkészletet sorsolunk ki. Ez a következőkből áll: Mesélők Könyve (DMG), Játékosok Kézikönyve (PHB), Szörnykönyv (MC I), és egy dobókocka készlet. Továbbra is fennáll az a kedvezmény, hogy aki a 92/1, 93/1, 93/2, 93/3 számokat EGYSZERRE megrendeli, annak ez mindössze 320 Ft-ba kerül.

## KLUBOK

Kaptunk egy névtelen levelet a "PECSÁ"-ból, (valamint Mazsom is jelezte, hogy valaki jogtalanul nyilatkozott a nevében), mely szerint téves volt az az információ, hogy szombaton is van klub. Tehát akkor most helyesen:

**Petőfi Csarnok Sárkánylovagok klubja** 1146 Bp. Városliget Zichy M. u. 14. Szerda 17-20h, Vasárnap 14-20h

White Wizard & Black Mage szeretne klubot szervezni Budaörsön, vagy Törökbálinton. Érdeklődni, segíteni a 153-7787-es telefonon lehet, vagy **Csartos Péternél**, 2040 Budaörs, Napsugár xxx 2. IV/26. Az xxx helyén levő eredeti szöveget sajnos hosszas munkával sem tudtuk megállapítani. Lehetőségek: u., út, tér, sétány, sgt, krt.

Úgy tűnik, a nyár nem kedvez a klubalapításnak, mert az előző szám óta összesen ez az egy új klub hallott magáról. Remélem, a következő számra véget ér a pangás és hegyekben alakulnak az új klubok.

## LEVELEK

**Józsa Eszter** (Jocó) a Marcibányi téri klub néhány problémájáról írt. Ezek megoldásában nem tudunk segíteni. Annyit tehetünk, hogy megírjuk, miszerint mesélőhiány van Marcibányon. Valamint egy személyes üzenet: "Logor! Légy szíves gyere le a Marcibányi térre, mert a gyűrű viszájár." Remélem, Logor olvassa a Bíborholdat.

**Vince Lászlónak**: Nincs róla tudomásom, hogy a Dragonlance Krónikák folytatása megjelent volna magyarul. Persze tévedhetek is.

Néhány számmal ezelőtt kértem a humort hiányoló olvasóinkat, hogy küldjenek be játék közben megtörtént poénokat. Lehet, hogy a humort kedvelők nem játszanak AD&D-t, esetleg nem olvassák a Bíborholdat (bár ez utóbbit nem tudom elképzelni), de eddig nem árasztottak el tréfás történetekkel. Most **Magyar Zoltántól** kaptunk poén címszóval egy játékrészletet:

**DM:** — *Betörted az ajtót, ami darabokra hullik előtted. Szembetalálsz magad...*

**Harcos:** — *Hányan vannak?*

**DM:** — *Csak ketten, de igen gyorsan jönnek!*

**Harcos:** — *És mik azok?*

**DM:** — *VARÁZSLÖVEDÉKEK!*

Kezdetnek nem is rossz. Várom továbbra is a hasonló sztorikat.

Egy kérés: **Molnár Attila** tiszafüredi olvasónk nyerte az áprilisi rejtély nyereményét. Mi pedig elhagytuk a címét. Mindenki csinálja a saját dolgát. Kedves Attila! Kérlek, juttasd el hozzánk a pontos címedet, és bocsi a kavardósért.

**Micsina György** úgy gondolta, hogy a múltkori három kérdése kevés, ezért most még gyorsan feltett tízet. Gyurikám! Hely még jutna a kérdéseidnek, de ezek egy részére most még nem tudok válaszolni, a többire pedig nem ez a megfelelő fórum. Azért közli a dícséreteket.

Kedves **Szász Áron**! Köszö a rajzokat! Nagyon tetszettek. Főleg amit rólam rajzoltál. Nem mondom, hogy 100%-os a hasonlóság, de azért van benne valami. Főleg ha figyelembe vesszük, hogy nem is ismerjük egymást.

Most pedig egy furcsa fizikai jelenségnek lehetek tanú. Az is lehet, hogy valami mágia van a dologban. A nagy hőségben összehúzódtott a levelezési rovat, méghozzá annyira, hogy már véget is ért.

**Maci**

## APROHIROETES

Dark Sun boxed set és a Freedom modul olcsón eladó, külön-külön is.

Kollár Zoltán, Vác, 2600, Arany János u. 19.

Tel: munkanapokon 8—16<sup>30</sup>-ig

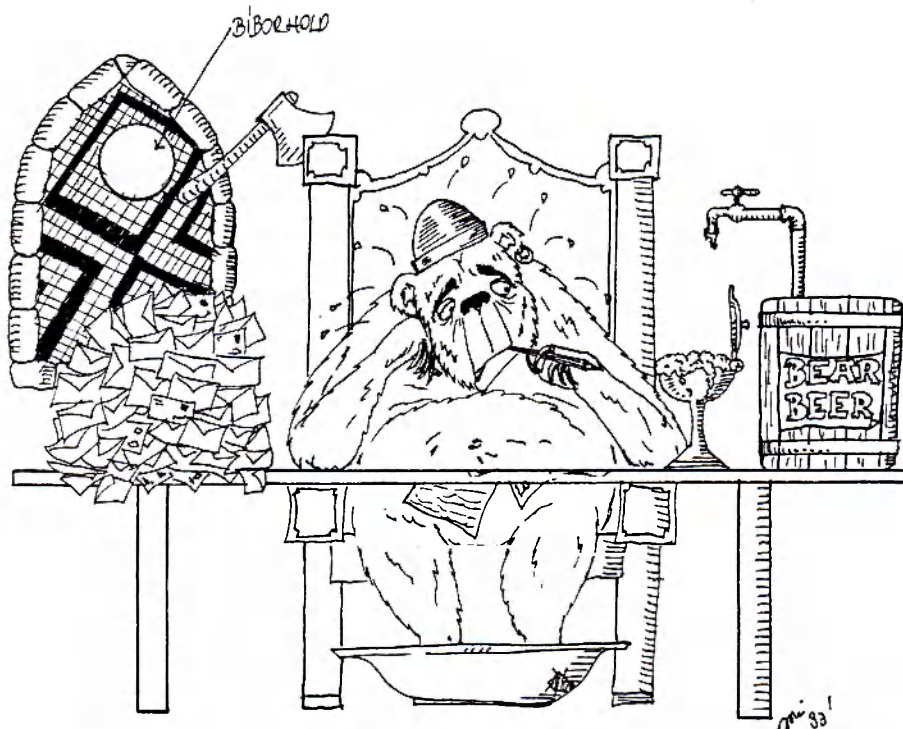
14-22-7926/26

otthoni szám 18<sup>00</sup>-tól

(27) 311-190

Megvételre keresem: J. Caldwell Káosz-ciklusának köteteit, Star Wars regényeket és M. Moorcock Harci Kuttyák című könyvét

Farkas Róbert, 6400 Kiskunhalas, Jósika u. 1.





# A VARÁZSTÁRGY KÉSZÍTÉSÉRŐL



olnackar magasba emelte a kardot. Hat év munkája volt a kezében, hat évig dolgozott szakadatlanul, hogy elkészítse a tárgyat, mellyel bosszúja teljessé válik. Tyr hetyke lovagjai nem fogják többé zargatni. De nem, nem lehet ennyire elbizakodott, ez az utolsó perc épp olyan fontos, mint a megelőző hat év volt. Hirtelen átfutott agyán, mi mindent kellett megszereznie csak azért, hogy ez a fegyver elkészülhessen.

Az adamantitot a Troll hegység gyomrából hozták fel a mélységi gnómok. A két hatalmas opál egy rég halott tünde herceg diadémjáról származott. És a többi anyag, melyet az öntéskor a folyékony fémbe kellett dobni. Egy szemzsarnok mind a tíz kis szeme, egy succubus fogai, egy driád hája. Keleti fűszerek és olajok számolatlanul, és amit a legnehezebb volt megszerezni, egy megtévelyedett lovag lelke. A kész kard három napig pihent az Abyss 234. bugyrának mocsaraiban, sok démon próbálta megszerezni, de ő vigyázott rá. És most végre itt volt a kard, a fehér penge, az angyalt mintázó markolat, mind azt sejtette, hogy a kard a jóságot szolgálja. Hiába minden mágikus kutatás, a kard jónak mutatkozik, de amint egy Tyr lovag kezébe kerül nekilát majd, hogy az egész szervezetet tönkretégye.

Elég az álmodozásból. Kis tégelyt vett elő, melyben vörös por volt. Ujját a porított unikornis vérbe mártotta. Mielőtt elkezdte volna felírni a rúnákat a meztelen pengére, megremegett. Most vagyok a legvédtelenebb, futott át az agyán. A szobában egyetlen más varázstárgy sem volt, megzavarta volna a szertartást, a fejében pedig csak a kreációhoz szükséges varázslatok voltak. Nem kell félnem, bízta magát, senki nem tudja, hogy itt vagyok, és az ajtóban őrködő gólemek gondoskodnak róla, hogy senki se jöhessen be. Felrajzolta a rúnákat, kántálni kezdett, már nem is tudta, hogy mióta éneklí a varázslat monoton szavait. Tudomást sem vett a külvilágról, és napoknak tűnő idő után elért az utolsó szóhoz. Magasba emelte a fehérén világító kardot. Győztem, gondolta. Hirtelen fájdalom hasított belé, feje lebecsáklott és még látta a hasából kiálló, vértől csöpögő kardot.

Sikerült, gondolta Folkor de Virombar, Tyr lovagja, végrehajtottam az istenem által kirótt feladatot, a gonosz mágus halott. Megpillantotta a tetem előtt heverő gyönyörű kardot. Mintha hívta volna, hogy vegye fel, nem tudott ellenállni neki. Megfogta a kardot és tudta, hogy amíg él, nem engedi el.

A varázstárgyak különleges ízt adnak minden fantasy szerepjátéknak. Nem egy nagyszerű fantasy regény cselekménye bonyolódik egy-egy varázstárgy körül (ilyen Frodó gyűrűje, Aranyhold kristálypalcája vagy Thomas Covenant fehérarany jegygyűrűje).

Az AD&D-ben is bőven vannak varázsserejű tárgyak, a karakterek főként zsákmányként jutnak ezekhez

hozzá, de a magasabb szintekre lépve már ők maguk is képesek ilyeneket készíteni.

A varázstárgyak készítése érdekes eleme lehet a játéknak, ha a DM hajlandó némi figyelmet és egy kis extra erőfeszítést is fordítani rá.

Lássuk, hogyan folyik a varázstárgyak készítése a klasszikus irodalomban. Hephaisztosz így készíti el Akhilleusz mágikus pajzsát:

„Így szólván otthagya Thetiszt, és  
I ment a fuvókhöz:  
tűz fele fordítván azokat sürgette  
I dologra.  
És a kemencéknél hűsz fűvő fűtt  
I szakadatlan,  
fürgén árasztották szét sokféle  
I fuvalmuk,  
egyszer a gyors munkát segítették,  
I másszor elültek,  
úgy, ahogyan Héphaisztosz akarta,  
I s a munka kívánta.  
Lángra vetette a nempuhuló rezet  
I is, meg az ónt is  
és a nagyértékű aranyat s az  
I ezüstöt; utána  
üllőtalpra nagy üllőt tett, a kezébe  
I ragadta  
jó kalapácsát, míg a fogót másik  
I keze fogta.  
És legelőször erős pajzsot kalapált  
I ki az üllőn,  
dúsan díszítette reá hármas  
I karimát tett,  
fényeset és ragyogót, s ráfűzte a  
I szíjat ezüsből.  
Ötrétű lett végül a pajzs, és jártas  
I eszével  
Héphaisztosz sok-sok gyönyörű  
I képet kalapált rá.  
Ráremekelte a földet, rá az eget  
I meg a tengert,  
és a sosem pihenő napot is meg a  
I szép teleholdat.”

(Homérosz Iliász XVIII  
Devecseri Gábor fordítása)

Más mitológiák is írnak a varázstárgyak készítéséről, ilyen például a Fenrir farkas megfékezésére a törpök által kovácsolt lánc. A láncot a hegyek gyökeréből, a halak beszédéből, a macska léptének nevéből és az asszonyok szakállából készítették.





Az AD&D-ben külön szabályok találhatóak a varázstárgyak készítésére vonatkozóan (DMG 84-88), ebben a cikkben ezeket a szabályokat egészítem ki, úgy, hogy a varázstárgy készítés szerves része lehessen a játéknak.

Mikor szorulnak rá a játékosok, hogy varázstárgyakat készítsenek? Két ilyen eset adódhat. Az egyik az, ha a mesélő fukarul bánik a varázstárgyakkal. Ez nem biztos, hogy baj. A mágikus erejű tárgyak, ha kevés van belőlük különös értéket nyerhetnek. Sok DM-nek lehet ismerős a fanyar fintor a játékosok arcán, amikor megtalálják a tizenharmadik +4-es varázskardot. A fő baj ilyenkor az, hogy a mesélő arra kényszerül, hogy egyre több és egyre hatalmasabb erejű tárgyat osszon szét. A mérhetetlen varázstárgyhalmozás pedig rövid idő alatt felborítja a játékegyensúlyt, eljutunk ahhoz a ponthoz, ahol a karakterek helyett már tárgyaik harcolnak. Az ilyen játék korántsem nyújt igazi élvezetet. Ha viszont ritkák a varázstárgyak, a játékosok rákényszerülnek arra, hogy maguk gyártsák őket.

A másik eset az, amikor a játékosoknak égető szükségük van valamilyen nem-standard varázstárgyra. Ilyen alkalom lehet, ha például a pokol fenekéről kell visszahozniuk valamilyen ősi ereklyét. Ilyenkor igazán jól jön egy ördögölő kard. A nem-standard varázstárgyak megtervezésekor a DM-nek mindig össze kell hasonlítani azt a szabálykönyvekben leközöltekkel. Az ilyen tárgyak sem lehetnek lényegesen erősebbek a standardoknál.

Mind a papok, mind a varázslók 11. szinttől tudnak erősebb varázstárgyakat készíteni (tekercseket és varázstálokat már hamarabb). A papoknak csak hitük erejére van szükségük ehhez, a varázslóknak a Tárgy Megigézés (*Enchant an Item*), állandó tárgyak készítéséhez az Állandóság (*Permanency*) varázslatokra. Rögtön szembeötlik, hogy egyes specialista varázslók ezek szerint nem képesek varázstárgyat készíte-

ni. Ez a probléma áthidalható azal, hogy egy tárgy készítésében több személy is részt vehet, ilyenkor azonban lényegesen nagyobb (személyenként 10%) az igézés sikerelenségének valószínűsége. Egy tárgyon akár papok és varázslók is dolgozhatnak együtt.

A varázstárgy készítés mindig kutatással kezdődik. Célszerű, ha a játékos a szeánsz végén vázolja a mesélőnek, milyen tárgyat akar elkészíteni. Legjobb, ha ezt írásban teszi. A mesélőnek a két játék között van ideje rá, hogy kitalálja, milyen különleges komponensekre van szükség a tárgy elkészítéséhez.

Maga a kutatás sem a legegyszerűbb és legolcsóbb mulatság. Lehet, hogy a messze keleten található Trolldöglesztő mocsár közepén lakó druidával kell beszélni. Lehet, hogy csak ő tudja hol van Abi-Khalid varázstekercse, melyben leírja, hogyan kell táncoló kardot készíteni. Megszerezni a tekercset a kalifa könyvtárából nem egyszerű feladat. Ha a karakter tagja valamilyen szervezetnek (jól szervezett egyház, mágusok tanácsa), sok segítséget kaphat innen is, ami nagyban csökkenti a költségeket.

Látható, maga a kutatás is sok mese tárgya lehet. Ha azonban a DM-nek nincs kedve ezzel törődni, csak mondja meg a játékosnak, hogy mennyi pénzt és időt emésztett fel a kutatás.

Ha a DM úgy ítéli meg, a készíteni kívánt tárgy túl erős az adott szintű karakterek kezében, vagy nagyon felborítaná a játékegyensúlyt, elég, ha azt mondja, a karakter nem talált elegendő információt a tárgy elkészítéséhez. A pénz persze ekkor is elmegy.

Vannak tárgyak, melyek elkészítéséhez közvetlen isteni beavatkozás vagy Kívánság varázslat szükséges (ilyen pl. a Szent Bosszúálló (*Holy Avenger*) kard vagy a Hatalom Botja (*Staff of Power*)), ezeket csak a legmagasabb szintű karakterek képesek elkészíteni. A tárgyaknak is vannak korlátozásai, egy pálca (*wand*) csak kisebb erejű mágiákat képes befogadni, egy bot (*staff*) már nagyobbakat is. Minden esetben hasonlítsuk a készítendő tárgyat a már meglévőkhöz, semmiképpen ne legyen sokkal erősebb annál.

Még egy korlát van, a kasztok. Bizonyos tárgyakat papok, másokat varázslók tudnak elkészíteni (a Gyógyítás Botját (*Staff of Curing*) pap, a Tűz Pálcáját (*Wand of Fire*) varázsló).

Ha a tárgy elfogadható, a DM közli a komponensek és procedúrák listáját. A készítő(k)nek ismernie kell azokat a varázslatokat, melyeket a tárgyra fog mondani. Ha a tárgy olyan hatásokkal is rendelkezik, melyeknek megfelelő varázslat nem létezik, a készítőnek fel kell találnia a kívánt varázslatot. Ha a varázsló azt kívánja, hogy az általa készítendő Fagyhatalom Botja jégszilánkokat tudjon löni sugárban, fel kell találnia az ideillő varázslatot.

A varázslatnak nem kell használ-





hatónak lennie. Ha a DM úgy érzi, mindennapos használata felborítaná a játékegyensúlyt, de egy varázstárgyban még elmegy, lehet az elmondási idő elképesztően hosszú, vagy a materiális komponens irtózatúan drága. Ezt a varázslatot csak egyszer kell használni, a tárgy készítésekor.

Ha megvannak a varázslatok, neki lehet állni a komponensek gyűjtésének. Minimum annyi komponensre van szükség, ahány képessége a tárgynak van. Kisebb tárgyak esetében a komponensek egyszerűek (pl. egy Gyógyítás Varázsitalhoz (*Potion of Healing*) elég néhány gyógyfű). Ha a tárgy igazán erős, a komponensek megszerzése a lehetetlennel lehet egyenlő. A DM két úton is nehéz helyzetbe hozhatja a játékosokat. Vagy olyan szörnyek darabjait kell összeszedni, melyeket igazán nehéz legyőzni (az előbb említett Fagyhatalom Botjánál egy jégördög mandibulája, egy ősoleg fehérsárkány pikkelye ilyen). Vagy lehetetlen tárgyakat követel, mint az említett északi mitológiában. (A fenti tárgyhoz egy yeti vacogása, folyékony levegő, vagy a téli napfordulókor termett alma képzelhető el ilyennek.)

A komponenseket összeszedni igazán sok jó játékra adhat alkalmat. Magának a tárgynak a lehető legjobb, vagy nagyon különleges anyagokból kell lennie. (A Bot lehet egy olyan fából, amelyik a Fagy hegység csúcsán nő, vagy yeti csontból.) A megmunkálásnak tökéletesnek kell lennie.

Ha megvannak a komponensek, neki lehet kezdeni a tárgy elké-

sztítésének. A papoknak egy szentélyre, a varázslóknak laboratóriumra van szükségük ehhez. Lehet, hogy a szentélynek, vagy laboratóriumnak különleges helyen kell állnia (a Fagyhatalom Botjának elkészítéséhez például az örök hó határa felett). Az adott helyen felépíteni a kívánt objektumot nem olcsó. A procedúrák nehézsége szintén a tárgy erősségétől függ. Gyakori, hogy a tárgy készítése adott időszakhoz, a csillagok bizonyos állásához kötött (a Fagyhatalom Botjánál a téli napforduló lehet ilyen időpont). Maguk a procedúrák is kívánhatnak lehetetlent (a játékosok úgy is rá fognak jönni, hogyan lehet megvalósítani).

A tárgy készítése közben a közelben (20 méteres sugárban) nem lehet semmilyen más varázstárgy, mivel azok megzavarnák a mágiát. A varázslók és papok ilyenkor a legvédtelenebbek. A tárgy készítésének minden napja adott összegű befektetést igényel, ha a készítő ennél többet költ, nagyobb, ha kevesebbet, kisebb a siker esélye.

Az AD&D szabálykönyvek többféle metódust is írnak a siker megállapítására (DMG 88. oldal és *The Magister*). A DM kiválaszthatja ezek közül a neki tetszőt, vagy gyárthat saját formulát. Minden esetben a siker esélye annál nagyobb, minél magasabb szintű a készítő. A komponensek elégtelensége, ha többen dolgoznak rajta, vagy ha kevesebb pénzt költenek a kívánatosnál, csökkenti az esélyt. Minél erősebb a tárgy, annál nehezebb elkészíteni.

Az intelligens tárgyak készítése igen nehéz feladat. Ehhez egy élő és akarattal rendelkező lényt kell a

tárgyba zárni. A legtöbb esetben ez gonosz dolog. Természetesen elképzelhető, hogy egy fanatikus önként adja oda a lelkét, de ez a legjobb esetben is ritka dolog. Másik megoldás, hogy nem humanoid, hanem valamilyen más létsíkról származó lény intelligenciáját kötik a tárgyhoz. Ezek az öröklétű entitások a tárgy elpusztulása után visszanyerik eredeti alakjukat. Ha sikerül meggyőzni őket a cél nemességéről, önként is vállalkozhatnak a procedúrára. Ne felejtjük el, hogy az intelligens tárgyaknak saját személyiségük van. Nem csak saját személyiségük, de saját céljaik is. Bár az ilyen tárgyak nagy hatalmat jelentenek, a viselőjük gyakran találhatja magát nehéz helyzetekben. (Egy olyan kard, melybe egy, a pozitív anyagi létsíkról származó lényt kötöttek, semmilyen esetben sem fog megfutamodni élőholtak előtt.)

A varázslók és papok gyakran készítenek olyan tárgyakat, melyeket ők maguk nem tudnak használni (pl. mágikus kardokat). Hogyan biztosítják, hogy ezeket olyan célra használják, amire ők akarják?

Az egyik lehetőség, hogy intelligenciát adnak a tárgynak, ez azonban igencsak fárasztó folyamat. Van egy egyszerűbb út is, a tárgy képességeihez a készítő feltételeket szabhat. (Pl. a kard csak akkor védi a Sebezhetetlenség Gömbjével (*Globe of Invulnerability*) viselőjét, ha Agadin városát megtámadják a Kék Varázslók, és a kard viselője a város védelmére kél.) Az ilyen feltételek beépítése nem kíván különleges procedúrát.

NG

## Mágikus Lapok a GURU-ban

A 93/8-as szám tartalmából:

- Szörnyadatok — kire tartozik, és kire nem?
- Hogy oldja meg egy szerepjátékos a karaktere memóriaproblémáit?
- Mivel finomíthatja a DM tovább a kampányát?
  - Egy új AD&D kard
  - Új fegyverek kidolgozása az AD&D-hez
  - Válasz leveleitekre

Fantasy és szerepjáték bolt nyitja kapujait!

# RED DRAGON

## fantasy bolt

Tata  
Má





# GALÉRIA

J. R. R. Tolkien levelei

February 4th. 1938.

Ha egy író nagyon népszerű, előbb-utóbb minden cettlijét, még mosócéduláit is publikálják a profitéhes kiadók. Ezzel az érzéssel vettem kezembe J. R. R. Tolkien leveleit, melyet az Allen & Unwin kiadó jelentetett meg. Kellemesen kellett csatlódnom. Tolkien lelkes levelező volt, a kötetben megtalálhatók fiainak, barátainak, kiadójának és rajongóinak írt levelei. Nincs életrajz, mely hübb képet adna az íróról. A kirajzolódó portréból megismerhetjük a Gyűrűk Ura íróját, az óangol nyelv professzorát és a mélyen katolikus embert is. Megtudhatjuk, hogy az első Középfölde történeteket a Somme melletti lövészárkokban írta, hogy unalmas papírmunka közben egy keze ügyébe akadó üres papírra írta le a Babó első mondatát, nem is tudva mit jelent a szó, hobbit. Láthatjuk, hányszor írta át a Gyűrűk urát, hogy a hold állásai összhangban legyenek az idő múlásával.

Akit mélyebben érdekel Középfölde, bőségesen talál érdekességeket, nyelvészeti értekezéseket a történelmi részletekig. Mindezek mellett Tolkien egész élete feltárul előttünk, olyan apró pontokig, mint, hogy milyen sört szeretett és milyen halat vásárolt reggelként.

Az is kiderül, hogy gondolkodásában szinte végletekig konzervatív volt, a repülőgépeket csaknem minden második levelében szidja. Lelkében a századelő világában élt, még az ötvenes években is.

Mindenkinek ajánlhatom a könyvet, aki tud angolul és akit igazán érdekel Tolkien világa, vagy kíváncsi egy valódi oxfordi tudós életére.

nag

Dear Mr. Furth,

I enclose copy of Chapter I 'A Long-expected Party' of possible sequel to *The Hobbit*.

I received safely 4 additional copies of *The Hobbit*.

I received a letter from a young reader in Boston (Mass) enclosing a list of errors. I then put on my youngest son, lying in bed with a bad heart, to find any more at two o'clock a time. He did. I enclose the results - which added to those already submitted should (I hope) make an exhaustive list. I also hope they may one day be required.

Yours sincerely  
J.R.R. Tolkien.

Fantasy és szerepjátékos találkozó augusztus 23.-tól 25.-ig a Petőfi Csarnokban a Magyar Fantasy Egyesület és a BÍBORHOLD Magazin szervezésében.

Filmvetítés, találkozás John Caldwellel, Jeffrey Stone-nal, Vavyan Fable-lel, Kornya Zsolttal, Gáspár Andrással és Novák Csanáddal, a Valhalla Páholy kiadó vezetőjével.

Boross Zoltán, Szikszai Gábor, Zsilvölgyi Csaba (Max) és Lipták László kiállítás.

Paranoia, Star Wars, Rolemaster és más szerepjátékok bemutatója, M.A.G.U.S. premier, Túlélők Földje játékos-találkozó, BÍBORHOLD író-olvasó találkozó, AD&D verseny.

Jelentkezni és érdeklődni lehet a következő címen:

**Magyar Fantasy Egyesület, 1149 Budapest, Buzogány u. 4.**

A versenyre 4-5 fős csapatok jelentkezését várjuk. A verseny szabályait a helyszínen ismerhetitek meg. A nevezési díj fejenként 100 forint, melyet a helyszínen kell befizetni.

Akinek szállásra van szüksége, kérjük, jelezze a fenti címen, minél előbb.

**Minden érdeklődőt szeretettel várunk!**





# TALISMAN

Az első RPG annak idején táblás harcjátékokból alakult ki. Az eltelt idő alatt a szerepjátszás külön iparágáá nőtte ki magát, sőt visszahatott őseire is. Jónéhány olyan táblás társasjáték van immáron forgalomban, mely valójában leegyszerűsített RPG.

1983-ban jelent meg a Games Workshop gondozásában a Talisman, mely talán a legjobb fantasy társasjáték, mely valaha is napvilágot látott.

A játék néhány perces felkészülés után már játszható és minden fantasy rajongónak kellemes időtöltést garantál.

Hol volt, hol nem volt, volt egyszer egy birodalom, és volt annak a birodalomnak egy hatalmas tudású ura, egy nagy varázsló. Hiába volt majdnem mindenható, a varázsló egyszer csak meghalt. Szerencsére maga után hagyta a Parancsok Koronáját, mellyel irányítani lehet a birodalmat.

Természetesen a varázsló halálakor számos kalandor indult útnak, hogy megszerezze a felbecsülhetetlen értékű varázstárgyat. Ezek közé tartoznak a játékosok is, akiknek szintén az a célja, hogy megkaparintva a Koronát, uralkodjanak a birodalom felett.

A játéktér maga a birodalom. A tábla három koncentrikus 'körre' (Külső, Középső, illetve Belső régióra) van osztva, ezen belül, a centrumban található a Parancsok Koronája. A játékosok a legkülső gyűrűből indulnak, céljuk, hogy eljutva a centrumba megszerezzék a Koronát.

A játék elején minden játékos húz, vagy választ (megegyezés szerint) magának egy karaktert. Ezek a fantasy milióból jól ismert figurák (mint a varázsló, harcos, vándorszerzetes, dalnok, vagy troll, tünde, ghou, stb, összesen tizennégy féle). Induláskor minden karakternek négy élete, és egy zsák aranya van, adott a jelleme és az indulási helye a táblán, valamint a kezdeti Ereje (Strength) és Tudása (Craft). Ezek a fantasy érásban elfogadottakhoz illenek, például: a troll Ereje hatos, Tudása egyes, a varázslóé ellenben kettes, illetve ötös. Ez a két tulajdonság a játék folyamán növekedhet, ritkábban csökkenhet.

Ezen túl minden egyes karakternek van(nak) speciális képessége(i). A játék egyik erőssége, a remekül megválasztott adottság készlet. Például a jósnő mindig eggyel több Kalandlapot (ld. később) húzhat, és kiválaszthatja a neki megfelelőt, a tolvaj, amennyiben olyan mezőre lép, ahol van már másik karakter, akkor elvehet tőle egy tárgyat, vagy egy aranyat, stb.

A jellem akkor jut szerehez a játékban, amikor a karakter olyan mezőre lép, ahol besorolásától függ a bekövetkező esemény. Továbbá bizonyos tárgyakat csak megfelelő jellemű karakter használhat. A karakterek besorolása a játék folyamán drasztikusan megváltozhat, ha valaki találkozik Mephisto-feles-szel, jelleme gonoszra vált, stb.

A játék kezdetén az első játékos dob a hatoldalú kockával (a játékhoz csak hatoldalú kockára van szükség), a dobott számnak megfelelő mennyiséget lép a táblán és elovassa az adott területre vonatkozó szöveget, mely a legtöbbször csak annyi,

hogy húzz egy Kalandlapot (Adventure Card). Lehetséges, hogy a karakter városba jut (ahol megfelelő arany mennyiség ellenében a doktor gyógyít rajta, az alkimista átalakítja valamely tárgyát arannyá, stb.), vagy fogadóba (ahol berúghat, és egy kört az asztal alatt tölt, nyerhet, vagy veszhet egy aranyat, stb), vagy más érdekes, vagy veszélyes helyre.

A Kalandlapokon szerepelhet, hogy valamilyen tárgyra leltél (ami lehet mágikus is), találkozta valamilyen szörnyeteggel (akit le kell győzni), vagy szert tettél egy követőre, esetleg különleges esemény következett be (például mágikus vihar, amely kisöpri a varázslatokat a karakterek fejéből).

A kaland folyamán a karakterek tárgyakra tesznek szert, melyek növelhetik az Erejüket, Tudásukat, vagy más úton segíthetik őket. Bizonyos tárgyakat a Piacon is megvásárolhatunk, ha van rá aranyunk, melyeket bárhol megtalálhatunk, ha kihúzzuk a Kalandlapok közül az 'Aranyra leltél' lapocskát. A legfontosabb tárgy a talizmán, mely nélkül nem lehet a Tűz Völgyébe belépni, mely a Parancsok Koronájához vezet.

A játék fontos része a harc. Küzdeni lehet Erőből (Fizikai küzdelem), illetve Tudásból (Mentális küzdelem), bár ez utóbbira csak a karakterek egy kisebb hányada képes. Maga a harc a következőképpen zajlik: mindkét ellenfél dob egyszer-egyszer, a dobott értékeket hozzáadják az Erejükhöz (illetve mentális harc esetén a Tudásukhoz), akinek magasabb érték jön ki, az a győztes. A vesztesnek eggyel csökken az Élete, illetve ha szörnyről van szó, akkor az elpusztul.

A legyőzött szörnyet elteheti a karakter. Ha a raktáron levő dögök Ereje, vagy Tudása összesen meghaladja a hetet, akkor a karakter megfelelő képessége nő eggyel. A leölt szörnyeket a játékos leadja, és ismét kezdődhet a gyűjtögetés.

A játékban lehetséges a varázslás is. Bizonyos karakterek már induláskor képesek mágiát használni, mások, ha a Tudás szintjük megfelelő, felhasználhatják a talált varázslatokat. Ezekkel lehet gyógyítani, teleportálni, jósolni, láthatatlanná válni, stb.

A társasjátékhoz az idők folyamán megjelent néhány kiegészítő is. Új karakterek, melyek tovább színesítik a játékot, illetve kalandmodul, ahol némileg módosul a játék célja.

Néhány apró hibától eltekintve, a játék tökéletes. Bátran ajánlom minden játékos kedvű embernek, de különösen a fantasy mániákusoknak. Ha a partink nem arról híres, hogy időre összegyűlik, akkor bevethető a Talisman. Hiszen nem kell a játékosoknak egyszerre kezdeniük a játékot, az egymás után megérkező emberek folyamatosan beszállhatnak.

A kreatív játékosoknak javaslom, hogy tíz-tizenöt végigjátszott kaland után próbáljanak meg új karaktereket, szörnyetegeket, varázslatokat és varázstárgyakat feltalálni. Mi sok-sok ötletet az AD&D-ből átlántáltunk a Talisman-ba.

Remélem sokan hozzáférnek ehhez a remek társasjátékhoz (kapható a Sárkányfészek szerepjáték szaküzletben), mely vetekszik a Monopoly-val.

Magister





# LEGENDÁK HŐSEI

## Finnbollagh Ember férfi 16. szintű harcos

**VÉDETTSÉG (AC):** -4 (lemezvért, kard védelme, ügyesség bónusz)

**MOZGÁS:** 7 (az alap-mozgás 12)

**HIT PONT:** 127

**TÁMADÁSOK SZÁMA:** a fattyúkarddal 5/2, minden mással 2

**AC 0 ÜTÉS:** 5

**TÁMADÁSI BÓNUSZOK:** +2 erő bónusz, ezen felül fattyúkardra további +1 specializáció bónusz

**SEBZÉS:** fegyver +4, ezen felül fattyúkardra további +2 specializáció bónusz

**KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK:** Óserő (magyarázat a leírásban)

**VARÁZSLAT-ELLENÁLLÁS:** Nincs

**JELLEM:** Semleges gonosz (törvényes hajlammal)

**SZAKÉRTELMEK:** Fegyveres: fattyúkard, lándzsa, hosszú íj, harci bárd, buzogány; Nem-fegyveres: futás, halászat, kitartás, lovaglás, navigáció, túlélés sarkvidéki és füves puszta környezetben, tűzrakás, úszás, vadászat

**ISMERT NYELVEK:** közös, shazzar (törzsi nyelv)

**ERŐ:** 18/87

**ÜGY:** 15

**EGS:** 18

**INT:** 12

**BÖL:** 8

**VON:** 14

**KOR:** 34

**MÉRET:** Közepes

**MAGASSÁG:** 202 cm

**SÚLY:** 119 kg

**HAJSZÍN:** hollófekete

**SZEMSZÍN:** sötétzöld

**TÁRGYAK:** +2-es Sebzés (*Wounding*) Lándzsája; Iggjisshakk Kardja (+3-as fattyúkard, 3-mal javítja a védettséget is, és minden sikeres támadásnál félelmet kelt az ellenfélben, ha az elrontja a mentális mágia elleni mentődobást; csak Finnbollagh használhatja, más kezéből elteleportál); visszacsapó hosszú íj két tucat nehéz nyílvezzővel; harci bárd; buzogány (mestermunka, +1 sebzés); ezüst fattyúkard; tűz-ellenállás gyűrűje; +3-as

lemezvért (teljes védelem a nem-mágikus nyílvezzőktől és dobófegyverektől)

**KINCS:** 30-300 arany; 1-10 db drágakő; 3 db vékony aranygyűrű (350 arany/db)

Finnbollagh — a neve nagy harcost jelent a Jégvidékeket lakó barbár törzs, a shazzarok nyelvén — egy szegény halász fiaként látta meg a napvilágot. Anyja behalt a szülésbe. Öt éves korában apját a szeme láttára tépte szét egy megvadult jegesmedve. A halászfalu árvajaként hamar meg kellett tanulnia halászni és vadászni, hogy éhen ne haljon. Évekkel később a falu legerősebb ifjaként párbajban megölte a törzsfőnök fiát, majd magát a törzsfőnököt, így ő lett a közösség vezetője. Másnap, vadászat közben beszakadt alatta a jég, és elmerült. Társai meg sem próbáltak segíteni rajta. A sorsára hagyták, és visszaindultak a faluba. Alig tettek néhány lépést, a jég szinte felrobbant, és a lékből az artikulátlan hangon üvöltő, eltorzult arcú Finnbollagh ugrott ki. Lándzsáját két kézzel markolva rontott rá hűtlen alattvalóira, és kegyetlenül lemészárolta őket, majd mint aki jól végezte a dolgát, vándorolni kezdett a világban. A keleti pusztákon kóborolva találkozott Karitussal, egy félelmetes harcos-varázslóval, aki meglátta benne az Óserő szunnyadó szikráját, amiről porrá omló tekercecsekben olvasott, és varázslatai segítségével életre keltette a Sötét Hatalmat Finnbollagh szívében. A harcos vére feketévé vált, gonoszsága egyre nőtt. Az Óserő segítségével naponta egy alkalommal, egy harc idejére 19-re nő az ereje, minden rajta ejtett seb csak fele annyi hit pont-vesztést okoz, és immunissá válik az agyra ható mágiákra (illúziók, bájolás, stb.). Amíg az Óserő hatása alatt áll, folyamatosan bönbölve támad, és egyáltalán nem védekezik, ezért védettsége (AC) kettővel csökken; szemei zölden felizzanak (30 m-es infralátás), amitől bárkinek, aki látja és harmadik szintűnél alacsonyabb, dobnia kell kövétel ellen, vagy a rémülettől nem tud mozdulni 3d4 körig.

Finnbollagh ura Karitus, a lich, aki nem csak a mágia, de a hadviselés és a fegyverforgatás nagymestere is. Ketten számos alattvaló felett rendelkeznek, és jelenleg minden valószínűség szerint hódító háborút szerveznek.

Finnbollagh képe a belső borítón található.





## Púpos Káron Ember férfi 3. szintű tolvaj

**VÉDETTSÉG (AC):** 8 (nincs páncélja)

**MOZGÁS:** 12

**HIT PONT:** 11

**TÁMADÁSOK SZÁMA:** 1

**AC 0 ÜTÉS:** 19

**TÁMADÁSI BÓNUSZOK:** parittyával +1

**SEBZÉS:** mint a fegyver

**KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK:** zsebmetszés 55%; zárnyitás 25%; csapdakeresés/eltávolítás 20%; lopakodás 40%; árnyékban rejtőzés 50%; hallgatózás 15%; mászás 70%; orvtámadásnál x2-es sebzés szorzó

**VARÁZSLAT-ELLENÁLLÁS:** Nincs

**JELLEM:** Kaotikus semleges

**SZAKÉRTELMEK:** Fegyveres: parittyá, tör, rövid kard; Nem-fegyveres: becslés, cipézet, csapdaállítás, hamisítás, írás/olvasás, kötélen járás

**ISMERT NYELVEK:** közös, tolvajnyelv

**ERŐ:** 9

**ÜGY:** 16

**EGS:** 11

**INT:** 15

**BÖL:** 12

**VON:** 6

**KOR:** 39

**MÉRET:** Közepes

**MAGASSÁG:** 163 cm

**SÚLY:** 51 kg

**HAJSZÍN:** sárbarna

**SZEMSZÍN:** sötétbarna

**TÁRGYAK:** parittyá; 12 parittyagolyó; két tör a csuklóhoz csatolva; rozsdás rövid kard (-1 sebzés és támadás büntetés, de minden ÉP-nyi okozott seb után ugyanannyi százalék esély van a vérmérgezésre, ami 2d4 napon belül halálos); sétapálca (lecsavarható a vége, benne tartja a tolvajszerszámait; saját készítésű zárnyitó készlete +10%-ot ad); 15 méter vékony, fekete kötél

**KINCS:** néhány réz- és ezüstpénz legfeljebb öt arany értékben

Káron húsz éven keresztül dolgozott sötét kis műhelyében, mint cipész. Az állandó görnyedéstől gerince elferdült, púpos lett. Bár jól, gyorsan és becsületesen dolgozott, mégsem kapott elég munkát. Egy este különös zajra ébredt: egy tolvaj surrant be a műhelyébe, és ellopta a kész lábbeliket. Amikor a tulajdonosok másnap nem kapták meg cipőiket, kártérítést követeltek Károntól, de az nem tudott fizetni. Minden vagyonát elvesztette, földönfutóvá vált. Bosszút esküdött, és lopkodni, fosztogatni kezdett. Az első néhány hét után már nem válogatott, bárkit kirabolt, sőt, a gyilkosságtól sem riadt már vissza. Egyre gyakrabban járt ócska kocsmákba és rászokott az erős italokra. Megismerkedett a város "híres" tolvajaival, és kérdezősködni kezdett arról a titokzatos illetőről, aki annak idején kirabolta. De választ senkitől sem kapott. Helyette útban szállása felé megtámadták, és csaknem kivágták a nyelvét, hogy ne tudjon többet kérdezősködni. Azóta szinte érthetetlen a beszéde.

Egy alkalommal szert tett egy térképre, ami szerint a közeli erdőben egy kisebb vagyont ástak el. Nagy bánatára kiderült, hogy a térkép csak egy egyszerű hamisítvány. Gondolt egyet, ő maga is készített egy térképet, és jó pénzért eladta egy hiszékeny kalandozócsapatnak. Hamisított magának egy adószedő igazolványt, és a buta, részeg külvárosi fogadósoktól, mesteremberektől pénzt csal ki.



## Ainelshalea Silmálana Fél-tünde nő 12. szintű mágus

**VÉDETTSÉG (AC):** 2 (karkötő, gyűrű)

**MOZGÁS:** 12

**HIT PONT:** 28

**TÁMADÁSOK SZÁMA:** 1

**AC 0 ÜTÉS:** 17

**TÁMADÁSI BÓNUSZOK:** Nincs

**SEBZÉS:** mint a fegyver

**KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK:** varázslás; 20 méterig infralátás; egy a hathoz alapesély van rá, hogy észrevegyen egy rejtekajtót;

**VARÁZSLAT-ELLENÁLLÁS:** 30%-ban nem hat rá az altatás és a bájolás alapú varázsige

**JELLEM:** Semleges jó

**SZAKÉRTELMEK:** Fegyveres: bot, tör; Nem-fegyveres: címerismeret, etikett, éneklés, írás/olvasás, lovaglás, mandolin, varázslat ismeret, növénytan, tánc

**ISMERT NYELVEK:** közös, tünde

**ERŐ:** 9

**ÜGY:** 13

**EGS:** 14

**INT:** 17

**BÖL:** 13

**VON:** 18





**KOR:** 27 **MÉRET:** Közepes  
**MAGASSÁG:** 166 cm **SÚLY:** 53 kg  
**HAJSZÍN:** aranyszőke **SZEMSZÍN:** éjkek

**TÁRGYAK:** 4-es Védetség adó karkötő; +2-es Védelem Gyűrű; 2 üveg Extra-gyógyító ital; Élőholtaktól védő tekercs; Mennydörgés és villámlás botja (18 töltet); Tűzpálca (34 töltet); Kristálygömb (varázslattal törhetetlenné téve); Tündeköpeny; Tündeacsizma; három ezüst tör; Varázskönyv, benne: Személy Bájolása (*Charm Person*), Mágia Észlelés (*Detect Magic*), Tollesés (*Feather Fall*), Tekintet Visszatükrözés (*Gaze Reflection*), Azonosítás (*Identify*), Fény (*Light*), Varázslövedék (*Magic Missile*), Mágia Olvasása (*Read Magic*), Pajzs (*Shield*), Altatás (*Sleep*), Varázsló Jele (*Wizard Mark*), Gonosz Észlelés (*Detect Evil*), Láthatatlanság (*Invisibility*), Kopogtatás (*Knock*), Varázsszáj (*Magic Mouth*), Pókháló (*Web*), Suttogó Szél (*Whispering Wind*), Varázslat Feloldás (*Dispel Magic*), Tűzgolyó (*Fireball*), Repülés (*Fly*), Fantom Háta (*Phantom Steed*), Nyelvek (*Tongues*), Zavar (*Confusion*), Tűzpajzs (*Fire Shield*), Jégvihar (*Ice Storm*), Átokeltávolítás (*Remove Curse*), Jégfal (*Wall of Ice*), Fejlesztett Illúzió (*Advanced Illusion*), Álom (*Dream*), Szörny Mozdulatlanná tétele (*Hold Monster*), Árnyajtó (*Shadow Door*), Teleport, Erőfal (*Wall of Force*), Láncvillám (*Chain Lightning*), Időjárás Irányítás (*Control Weather*), Sebezhetetlenség Gömbje (*Globe of Invulnerability*), Kőből Hús (*Stone to Flesh*), Igazlátás (*True Seeing*)

**KINCS:** 5-20 ezüst; 10-30 arany; 2-6 kisebb drágakő; 120 arany értékű fülbevaló; 50 arany értékű ezüstlánc zöld kristálymedállal; 3600 arany értékű ezüst fejdísz

Ainelshalea Silmalana az Ezüsterdő tündehercegének és a szomszédos ember királyság hercegnőjének házasságából született. A tünde Birodalom ezzel a lépéssel fejezte ki jószándékát az addig lenézett emberekkel



szemben. A két ország egyesült, és Angalenarien, Silmalana édesapja, és Éleskardú Hemmaring, Silmalana nagyapja vezetésével hamarosan sohasem látott virágzásnak indult. Néhány év alatt híre kelt az egész világban, és messziföldről érkeztek a kereskedők és a követek gazdag ajándékokkal. Silmalana mindenkit elbűvölt kivételes szépségével, kedvességével.

Egyszer az egyik határmenti őrjárat nem tért vissza. A Ködös Hegyekben találtak rá a lefejezett holttesteikre, és a nyomok egy rejtett, szinte elérhetetlen kolostorba vezettek. Az ott élő szerzetesek és papok egy hatalmas démonistent imádtak, akinek nevét az egész világon csak félve merték említeni. A levágott fejek áldozatokként heverték a vérmocskos oltáron. Az egy megvakított harcos, aki visszatért, zokogva adta át a főpap üzenetét: Mielőtt a hercegnő megünnepelhetné a 25. születésnapját, fel fogják áldozni a démonistennek. Ahogy ezeket a szavakat kimondta, iszonyatos démonharcossá változott, és nekitámadt a hercegi párt védelmező testőröknek. Fegyver nem sebezte, ezért nem volt kétséges, hogy csak idő kérdése, és megkaparintja Silmalanát. Angalenarien és Éleskardú Hemmaring ekkor saját kardjával rontott a szörnyetegre és elkeseredett csatában legyőzték. A hír azonban kitudódott, és nemsokára csoportok alakultak, akik követelték, hogy a Birodalom érdekében adják át a hercegnőt a kultistáknak. E csoportok befolyása egyre nőtt, és Silmalana látta, hogy nem sok választja el a Birodalom látszólagos békéjét a polgárháborútól, ezért egy éjszakán titokban megszökött. Nagy szerencséjére egy magányos toronyra bukkant, amiben egy öreg mágus élt, aki befogadta, sőt oktatni kezdte a varázslás bonyolult tudományára. A mágus hamarosan meghalt, és vele együtt eltűnt a tornya is, de Silmalana már eleget tanult ahhoz, hogy egyedül fejlődjön tovább. Azóta magányosan járja a világot, és menekül az őt üldöző-kutató kultisták elől.



## Morac MacMorac Törp férfi 8. szintű pap

**VÉDETTSÉG (AC):** 3 (láncing, pajzs)

**MOZGÁS:** 4 (az alap-mozgás 6)

**HIT PONT:** 48

**TÁMADÁSOK SZÁMA:** 1

**AC 0 ÜTÉS:** 16

**TÁMADÁSI BÓNUSZOK:** orkok, fél-orkok, goblinok és hobgoblinok ellen +1 támadás

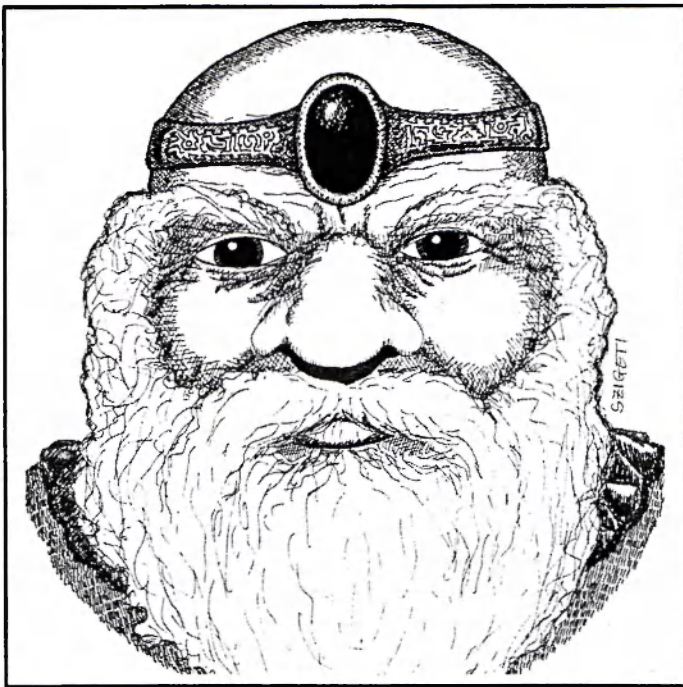
**SEBZES:** fegyver +1

**KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK:** varázslatok; élőholtak elűzése; +4 mentődobás mérge és varázspálca ellen (törp-egészség bónusz); 20 m-es infralátás; törp "bányász" képességek

**VARÁZSLAT-ELLENÁLLÁS:** Nem hat rá a Félelemkószás (*Cause Fear*), Személy Bájolása (*Charm Person*), Parancs (*Command*), Barátság (*Friends*), Hipnotizálás (*Hypnotism*)







Száznegyvenkét évvel ezelőtt csodálatos dolog történt a Rubinszikra klánban, egy drágakőcsiszoló családban ikrek születtek, két fiú. Morac MacMorac és testvére, Donall MacMorac együtt tanulták szüleik mesterségének alapjait, de a mintegy két perccel idősebb Morac hamar ráunt a csillogó kövek megmunkálására, és a kövek és a törpök eredetéről kezdett gondolkodni. Szülei látták, hogy többre hivatott, ezért a törpök istenének ajánlották. A templomban eltöltött évek alatt Morac egyre többet és többet tudott meg a törpök és más népek életéről, és elhatározta, hogy hírül viszi a felszínen élőknek, hogy lehet barátságban, szeretetben is élni, nem csak marakodva, egymással harcolva. Hosszú, kalandos út vezetett a mély törptárnákból az ódon, elfeledett csigalépcsőkön, omladozó mennyezetű folyosókon, feneketlen szakadékokon és jéghideg, kristálytisza forrásokon átívelő karcsú kőhidakon keresztül a napfényben tündöklő felszínre. Egyedül indult útnak, és nem egyszer majdnem az életét veszítette a sötétben lopakodó goblinok orvtámadásaitól, rejtett csapóajtókon át hangtalanul lecsapó élőholtak karmaitól, de hitének és karjának ereje mindig megmentette. Nagy szerencséjére egy népes város közelében pillantotta meg az eget. Beszélt néhány, a városban élő törppel, és megépítette istene első felszíni kápolnáját. Eleinte még nem sok hívet sikerült szereznie, de évek múltán, amikor már megismerték, és feltétlenül megbíztak benne, sokan csatlakoztak hozzá. Néhány társával megtervezte a törp-isten templomát, és nekilátott az építkezésnek, de az alapok lerakása után elfogyott a pénze. El kellett indulnia szerencsét próbálni, kincseket keresni. Jelenleg is vándorol, többnyire kalandozócsapatokhoz csatlakozik. Kedvelt csemegéje a barlangi medve talpa, ezért a finom étékért hatalmas pénzeket hajlandó fizetni, megveti viszont az alkoholt fogyasztókat. Úgy gondolja, a halandó elme éppen elég lassú és szűk, nem kell még tovább rombolni. Mivel — véleménye szerint — a vörösbor kis mennyiségben fogyasztva nem alkohol, mindig van nála egy bőrtömlő tele fűszerezett, jóféle borral.

Barátaiért még a sárkányok barlangjába is bemenne, de ellenségeit szigorúan megbünteti, lehetőleg úgy, hogy közben a jó útra térítse őket. Morac MacMorac elkerüli a felesleges gyilkolást, és ha lehet, elő sem veszi a fegyvereit, csak imáira hagyatkozik.

*Szigeti Sándor*

**JELLEM:** Törvényes jó

**SZAKÉRTELMEK:** Fegyveres: buzogány, harci pöröly, csatacsillag; Nem-fegyveres: gyémántcsiszolás, gyógyítás, írás/olvasás, ősi történelem, tervezés, vallás

**ISMERT NYELVEK:** közös, törp, tünde, éjtünde, duergar

**ERŐ:** 16

**ÜGY:** 10

**EGS:** 14

**INT:** 11

**BÖL:** 19

**VON:** 14

**KOR:** 142

**MÉRET:** Kis

**MAGASSÁG:** 116 cm

**SÚLY:** 69 kg

**HAJSZÍN:** ősz

**SZEMSZÍN:** fekete

**TÁRGYAK:** +1-es láncing; pajzs; +2-es, szentelt harci pöröly (gonosz lények ellen dupla sebzést okoz); tartalék harci pöröly; buzogány; szentelt fejpánt (ez a szent szimbólum; tűzre érzékeny élőholtakat három szinttel magasabb papként űz el; parancsszóra vörös fényvel világít)

**KINCS:** 5-50 ezüst; 5-50 arany; 1-10 platina; 5-50 kisebb drágakő; a szentelt platina fejpánt Morac MacMorac saját munkája, értéke 16000 arany, ebből a mágikus, csiszolt vörös rubin 9900 aranyat ér

**Július 16.-án**  
**megjelent a CoV**  
**nyári**  
**különszáma**  
**Masszív 80 oldal**

**A TARTALOMBÓL:**

- ★ SPIRIT OF EXCALIBUR ★
- ★ Ultima Underworld II ★
- ★ FOCIPROGRAMOK ÖSSZEFOGLALÁSA ★
- ★ SZIMULÁTOR GYŰJTEMÉNY ★

**KIEGÉSZÍTÉSEK A CoV-BAN**  
**MÁR MEGJELENT LEÍRÁSOKHOZ**







# Mitológiai ABC

## A Nága

*A hindu mitológia félisteni lényei, kígyótörzssel és egy vagy több emberi fejjel (öt vagy hét).*

**A Mítosz:** A Nágák Kaspaja egyik feleségének, Kadrúnak a gyermekei. Örökös ellenségeskedésben állnak a madarakkal és azok királyával, Garudával.

A legendák szerint Garuda apja szintén Kaspaja volt, anyja azonban Vinata. Történt egyszer, hogy Kadrú elrabolta Vinatát, és azzal fenyegetőzött, hogy megöli őt, ha Garuda nem hozza el neki Amritát (a halhatatlanság isteni italát). A mágikus nedűt azonban az istenek vigyázták. Garuda ennek ellenére útnak indult, harcba szállt az Indra vezette istensereggel, és győzedelmeskedett, majd keresztültrepiült az utat eltorlaszoló forgó kerék küllői között, és megölte az Amritát őrző két sárkányt (bizonyos elképzelések szerint két őrnagát). Miután az anyja kiszabadult, kegyetlen bosszút állt Kadrún és a nágákon. Párviadalban legyőzte a nágák egyik kígyókirályát, Vaszukit. A király életének a fejében azt követelte, hogy Vaszuki minden egyes nap küldjön neki egy nágát táplálékul. Innen ered a nágák és a madarak ellentéte és Garuda neve, aminek jelentése "fölfaló". Ez a legenda magyarázza meg azt is, hogy miért van villás nyelvük a nágáknak (és a kígyóknak). Ugyanis a földre csöppent nedűt megpróbálták felnyalni, csak hogy az a borotvaéles kusa-fűre hullott...

Vaszukin kívül két másik nága királynak jut megemlítenedő szerep a hindu mitológiában. Az egyik Taksaka, a másik Sesa.

Taksaka a nágák kétarcúságának megtestesítője. A nevéhez fűződő egyik történet szerint egyszer megmentett egy szent remetét, majd elpusztította a remete ellenfelét, egy zsarnok királyt. Egy másik legenda viszont arról szól, hogyan rabolt el Taksaka egy drágaköves fülbevalót jogos tulajdonosától.

Sesa az ezerfejű kígyó, aki a földet tartja, Visnu ágyául szolgál, és szintén a nágák királya. A kígyókirály minden 1000. évben lángot lövell a gyomrából,

és elpusztítja a földet. A mítoszok úgy tartják, hogy amikor a kígyókirály megemeli a fejét, akkor keletkeznek a földrengések. Sesa egyébként a végtelenség jelképe.

Maguk a nágák több alakban is megjelenhetnek, leggyakrabban kígyótestű, emberfejű lények, néha emberfejű kígyótestű lények, máskor pedig különleges kígyók.

A nágák lehetnek jók, gonoszak, vagy semlegesek (ld. Taksaka fent), a földalatt, Pátálában élnek, Bhogavati városban. Úgy mondják Bhogavati falai sziklából vannak kifaragva, utcáit kövek helyett gyémántokkal, zafírokkal, smaragdokkal és más drágakövekkel rakták ki. A nágák megszámlálhatatlan kincsek őrizői, és a varázslás mesterei (képesek a holtakat is feltámasztani).

A nőtény nágák, a naginik szépségéről legendákat mesélnek. Előfordul, hogy halandókhoz mennek feleségül.

Egy burmai hős, névszerint Hkun Ai egyszer szerelembe esett egy nagini hercegnővel és leköltözött vele a nágák földalatti birodalmába. A nágák királya megparancsolta népének, hogy Hkun Aira való tekintettel vegyenek fel emberi alakot. Azonban a kitétel nem vonatkozott a fesztivál idejére, amikor az összes kígyólény felvette eredeti alakját. Amikor Hkun Ai meglátta a nágákat játszadozni és ünnepelni honvágya támadt. Kérésére a király hazaengedte őt.

A nagini hercegnő megmondta a hősnek, hogy tojni fog egy tojást, amelyből egy fiú születik majd, és hogy Hkun Ainak kell majd szoptatnia a kisujjából.

Amikor Hkun Ai hazaérkezett, és elsétált a Nawng Put tó partjára, ott rálelt a tojásra, melyből nemsokára egy kiscsecsemő bújtt elő. A hős Tüng Hkamnak nevezte el fiát.

Amikor a kisgyermek felcseperedett, feleségül kívánta venni Pappawadi hercegnőt, aki egy elvarázsolt kastélyban élt. A kastély várának nem lehetett átevezni sem csónakon, sem tutajon, és hidat sem lehetett ácsolni rajta. Csak az nyerhette el a hercegnő kezét aki szárazon képes volt átkelni a vízen. Tüng Hkam anyját, a naginit hívta segítségül. A kifeszülő kígyótesten átsétálva Tüng Hkam elnyerte a hercegnő kezét.

**RPG:** Majdnem minden fantasy szerepjátékban találkozhatunk a nágákkal, néhányban több változatát is kidolgozták, melynek a magyarázata a többarcúság, hiszen a nágák hol jók, hol rosszak. Így van ez az AD&D-ben, ahol találkozhatunk őrnagával (törvényes jó jellemű), szellemnagával (kaotikus gonosz), és vízi nágával (semleges), ezentúl létezik még a sötét nága (törvényes gonosz). Mind a négy nága fajnak kígyóteste van és emberfeje. Mindegyikük mestere a varázslatoknak, bölcsek és fondorlatosak.

A Rolemaster-ben a nágáknak hatalmas földalatti világaik vannak. Lassú, kobraszerű lényeknek képzelik őket, akik ha a felszínre kúsznak emberi alakot vesznek fel. Alakváltók, akik a kígyó és ember formát bármilyen módon képesek keverni. Kedvenc formájuk a kígyófarkú emberi test, melynek a hátából három kígyó tekereg elő.

**Ötletek nága-vadászoknak:** Előfordulhat, hogy összetűzésbe keveredünk egy nágával, ilyenkor van néhány arany szabály, amely segíthet. Mivel harcban a nágák először varázslataikat használják, legjobb ha a csapat varázslói illetve papjai védővarázslatokkal, valamint az esetleges mágikus hatásokat semlegesítő varázslatokkal készülnek fel. Ügyes húzás csendvarázst alkalmazni a nágára, ugyanis ez a faj varázsszavakkal varázsol, ha képtelen mágikus erejét használni, jelentősen megnőnek az esélyeink. Hasznos lehet mérleg-semlegesítő varázslatokkal készülni, hiszen a nága harapása halálos. Szintén ez okból jó, ha egy ilyen kalandra magunkkal viszünk valakit, aki ért a gyógyó növényekhez és a gyógyításhoz.

**Mesélőknek:** Ha nágát használunk a mesénkben jól fontoljuk meg, milyen varázslatokat ismer. Bár ez a faj sok varázslatot átalakított oly módon, hogy csak varázsszavakat kell használniuk, számos varázslatot sosem tanulnak meg, mert számukra értelmetlen. Kedvelik a megbabonázó, vagy az álmokra variáló varázslatokat, vagy az olyanokat, melyek csendben fejtik ki a hatásukat, vagy meglepik az ellenfelet.

Kalandötletek: A nágák nagyon







gyakran őriznek kincseket. Előfordul, hogy nagyhatalmú varázstudó lények (ősmágusok, szemzsarnokok, sárkányok, stb.) szolgálatába szegődnek, tanítványaikká lesznek. Ilyenkor leggyakrabban őrző-, védőfeladatokat kell ellátniuk.

A legendák szerint a nágák egy-némelyikének a fején drágakő, ún. Chintamani található. Aki egy ilyen kristálykövet a kezébe vesz, annak teljesül három kívánsága...

Azonban más nágák fején Chandra, azaz holdkő található, mely átkot hoz arra, aki a kezébe veszi. Egy kalandoros indító ötlete lehet a következő: a csapat megbízást kap, hogy derítse ki, hogyan lehet megszabadulni a Chandrától. Ugyanis egy fiatal herceg egy rosszakarójától egy holdkövet kapott ajándékba, amitől sehogyan sem tud megszabadulni, s ami átkot hozott a fejére. Egy udvarába tévedt vándorbölcs mondta meg neki, hogy mi is az a kő, és ő tanácsolta neki azt, hogy valakinek, vagy valakiknek el kell utaznia a nágák messzi földjére, mert csak ők tudhatják, hogyan szüntethető meg az átok. Az átok miatt azonban a fiatal király elvesztette a szeme világát, így bátor kalandorokat keres, akik vállalkoznak e veszélyes feladatra. Természetesen ha a kalandozók útra kelnek, akkor a rosszakaró sem tétlenkedik, a hercegi posztra feni a fogát, és tudja, ha megakadályozza a hősokeket tettük végrehajtásában, terve megvalósul...

a tenguk csak azt bántják, aki kárt tesz fáikban, melyekre fészkeiket rakták. Úgy mondják, aki kivágja a madárlények fáját, az nem kerülheti el bosszújukat.

A japán mitológiában számos alkalommal feltűnnek a titokzatos tenguk. Általában nem avatkoznak az emberek dolgaiba. A néhány kivétel közé tartozik Minamoto Josicune (12. századi japán generális) oktatója. Sojubo, a tenguk királya maga tanította a fiatal szamurájt a kardforgatás tudományára, így lett Josicune szinte legyőzhetetlen harcossá.

Egy másik történet arról szól, hogy egy furfangos fiú hogyan szerzett meg egy tengutól egy mágikus, láthatatlanná tevő

Az AD&D keleti világában, a Kara-tur-ban kalandozók erdős, hegyes vidéken találkozhatnak ezzel az érdekes néppel. Az AD&D-ben kétféle tengu létezik, a vad és kegyetlen varjúfejű tengu és a civilizáltabb, intelligensebb emberfejű tengu.

Mindkét változat rendelkezik varázsképeségekkel, és szakértői a fegyverforgatásnak, valamint az emberarcú tenguk a pusztakezes harcnak.

**Ötletek tengu-vadászoknak:** A tenguk veszélyes ellenfelek lehetnek, különösen igaz ez, ha otthonukban, a hegyvidéki fenyvesekben szállunk velük szembe.

Ilyenkor kemény harcra számíthatunk, a varjúnép nem adja könnyen otthona nyugalalmát.

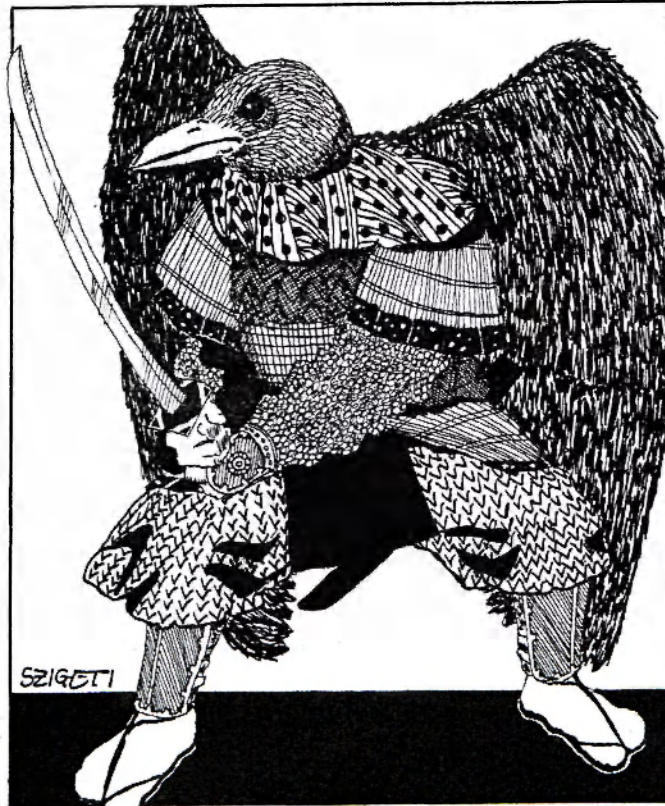
Vigyázzunk, társainkat egy pillanatra se hagyjuk távozni, ha valaki különválik vagy lemarad, azt elkaphatják a tenguk. A csapatba visszatérő társ már egy polimorfizált tengu lesz. A varjúlények ugyanis naponta háromszor képesek magukat polimorfizálni.

**Mesélőknek:** A tengut leginkább keleti világokban alkalmazhatjuk, bár kis módosítással más fantasy környezetben is alkalmazhatók. Tart-suk szem előtt, hogy harci stratégiájukban a repülve küzdést és a varázslat-használatot kedvelik.

**Kalandötletek:** A kalandozóknak be kell hatolniuk egy ősoreg kriptába, melynek bejáratát egy szörnyeteg őrzi. A rémálomszerű kreatúra arról hírhedt, hogy jeges pillantása kővédermeszti azt kire ránéz. A

csapat számára azonban megnyílik egy lehetőség, szerezniük kell néhány tenguköpenyt, mely láthatatlanná teszi viselőjüket...

Az egyik karakter szülőfaluja melletti erdőben különös események történnek. Emberek tűnnek el, a szerencsésebbek, akik visszatérnek, arról számolnak be, hogy munkájuk végzése közben ágrécsegést hallottak, majd hátborzongató, huhogó kacagást, s hogy valaki ágakat hajigált rájuk a magasból. Természetesen a bajnokokat kéri fel arra, hogy intézkedjenek és állítsák vissza az erdő békéjét.



## A 'Tengu

*A japán mitológia varjúemberei, a kardvívás és más művészetek mesterei.*

**A Mítosz:** Fenyőfákkal borított hegyvidékek lakói a félig ember félig madárlények, a tenguk. Embertestűek, varjúlábbal, néha varjúfejű, vagy nagyorrú, vörösbőrű emberfejű. Erős szárnyaikkal könnyedén a levegőbe emelkedhetnek.

A legendák szerint a tenguk nem kedvelik az embereket, megfojtják a hegyi vándorokat és favágókat, vagy mennydörgésszerű kiáltásukkal riogatják a békes utazókat. Mások azt mondják, hogy

köpenyt. Amikor szembe került a madárlénnyel, felajánlott neki egy üreges bambuszbotot, azzal a kijelentéssel, hogy azon átnézve a tengu meglátja majd a mennyország csodáit. Cserébe a tengu láthatatlanná tevő köpenyegét kérte. A tengu hosszas vonakodás után beadta a derekát. Elvette a bambuszrudat és szeméhez illesztette, közben a fiú felkanyarította a köpenyt, és láthatatlanul távozott...

**RPG:** A tengu nem igazán ismert a szerepjátékírók körében. A varjúlényekkel csak elvétve találkozhatunk valamelyik Szörnykönyvtárban, vagy Bestiáriumban.

-mm-







# TÚLÉLŐK FÖLDJE

## Levélben játszható fantasy szerepjáték

### BEVEZETŐ

*Éz az, amit nem kell elolvasnod, ha a BÍBORHOLD rendszeres olvasója vagy... Vagyis, hogy mi az a Túlélők Földje.*

*Éz Magyarországon első levélben játszható fantasy szerepjáték. A TF egy hatalmas, mintegy 300.000 négyzetkilométeres félsziget. A kontinensen dülő, mindent felégető termomágikus háború elől százával menekülnek ide az életben maradtak, erről kapta a nevét is ez a hely. A játékosok egy-egy fantasy-karaktert irányítanak. Ez lehet „hagyományos” fajú, azaz ember, elf, törpe, troll, gnóm, vagy választható a T.F. egzotikus faja, az árnymanó, az alakváltó, vagy a kobudera. Minden fajnak megvannak a maga előnyei és hátrányai: némelyik azonnal nyilvánvalóvá válik, mások hosszabb távon befolyásolják a karakter életét.*

*A játékosok 9 naponta kapnak egy fordulót, Utasítás Lapjuk alapján. Az UL-en írják le, hogy mit szeretnének a következő fordulóban csinálni. Egyszerre max. 20 parancsot lehet kiadni. A beérkező UL-eket egy számítógépes rendszer dolgozza fel, a játékmaster felügyeletével. A válaszokat a játékosok postán kapják meg, 5-6 oldalas, lézernyomtatóval készített levél formájában. Ez leírja, hogy mi történt a parancsok hatására, plusz küldünk egy karakterlapot és egy térképet.*

*Mivel a játék mintegy ezer játékos befogadására van felkészítve, el lehet képzelni, hogy milyen óriási felfedezni való terület, hány száz szörny, tárgy, varázslat és küldetés vár a játékosokra. Ebben a játékban nemcsak számítógép, hanem más, ravasz játékosokkal irányított karakterekkel is sűrűn összefogsz futni! Szövetségek köthetők és háborúk indíthatók, mentális kapcsolatba lehet lépni a másik játékosal vagy akár meg is lehet lopni.*

*Bár a játék persze pénzbe kerül, egy tájékoztató könyvet és egy jelentkezési lapot ingyen elküldünk annak, aki az alábbi címre ír:*

**JÁTÉK LEVÉLLEN**  
1680, BUDAPEST, PF. 134.

A TF a Beholder Bt. nevével fémjelzett egy éve sikeresen működő játék, amelynek minőségére, megbízhatóságára garancia a több száz hűséges játékos. A Beholder Bt. szervezésén

kívül megjelenő vagy meghirdetett esetleges játékokért, azok minőségéért, azért, hogy egyáltalán létezik-e a játék, cégünk nem vállal felelősséget. Itt részben egy másik lapban megjelent írásra is utalunk, mely valótlán párhuzamot húzott a TF és egy másik, még csak embrionális állapotban létező levelezős játék között.

Néhány információmorzsa: A játékosok megkezdték a győzelmi trófeák gyűjtögetését. Híreket kaptunk arról, hogy hamarosan kényelmetlen következményekkel járhat a sikeres feltételes udvarlás. Elképzelhető esetleg egy kevert fajú gyermek megszületése is, de vajon milyen fajú lesz? A legbátrabb kalandozók már megfejtettek néhányat a TF ősi rúnái közül, és bebocsátást nyertek a misztikus mίνosz-kúpokba.

## SETÉK PATKÁNY NAPLÓJA

### 235. NAP

Kezdett már unalmassá válni a táborozás, meg a kajám is elfogyott, ezért továbbálltam. Ahogy sétálgattam, találtam egy parittyát. Feküdt mellette egy férfi is, de ha az övé lett volna, biztosan jobban vigyázott volna rá. Pár mérföldnyire innen találtam egy kutat. Halk hörgés hallatszott a mélyéről, ezért gyorsan elmormoltam egy vámpirizáció varázslatot. Na, a kút olyan üres volt, mint a bátyám feje, csak a szél zúgott benne. Szerencsére azért még éreztem a vámpirizáció áldásos hatását magamon. Ahogy kidugtam a fejemet a kútból, nekem esett egy démontetű. Hozzávágtam a dárdámat, sikkantott egyet, aztán vége. Én barom, vámpirizáció csak

közelharcban hat. Ráadásul a dárdámat sem találtam meg, ezt a pechet.

Ahogy egy kicsit továbbmentem, egy alakváltó táborára akadtam. Egy nagy kupac kaja volt a tűzhöz készítve. Biztos ki volt írva, hogy Szegény Árnymanók Ingyenkonyhája, csak elfújta a táblát a szél. Én azért nem sértődtem meg, elvettem egy nagy csomó kaját. Két dombbal e mögött találkoztam Fehér Kelduinnaal. Először nem ismertem rá, az aurája nem a jól megszokott sűrű volt, hanem fehér. El sem tudom képzelni, mitől. Sokat mesélt arról, hogyan szabadított ki csapdába esett törpéket, mentett meg életveszélyben levő manoncokat, meg hasonlókat. Én is elmondtam neki, hogy egyszer találkoztam egy földbeásott alakváltóval és kegyesen átsegítettem a túlvilágra. Összevont szemöldökkel nézett rám és hosszasan papolt a felebaráti szeretetről. Felhagytam a vitával, láthatóan bolond szegény. Néhány felesleges cuccomat átraktam a széles hátára. Szerencse, hogy az alakváltók olyan sok súlyt elbírnak. Azt hiszem megvan Bolond Kelduin méltó helye a csapatban, ő az öszvér. Szegény futóbolond arról is motyogott valamit, hogy egy ronda púpos szörnyeteg beletolja a tojását. Úgy kell neki, ilyen csak a gyenge kezdőkkel történhet meg.

Tovább baktattam. Nini, egy smirglibokor, hát nem pont azt kérte Leah, hogy egy ilyet irtsak ki? Ezen ne múljon. Pár perc alatt darabokra téptem az egészset, még a gyökerét is kitépkedtem. Lelki szemeim előtt felsejlett egy mosolygó fekete arc. A bokor egyik ágára felakadt a Ghalla News legújabb száma. Nem túl érdekes, fenyegetésekkel van tele az egész. Főleg a tolvajokat riogatják. Én ugyan nem fogok betojni, akitől én lopok, az nem veszi észre, ki tette. Gondolkodtam rajta, hogy elküldöm nekik a naplóm. De aztán úgy döntöttem, hogy nem elég rangos orgánom az én színvonalomhoz. Majd csak akad valami jobb lap, amelyik érdemes rá.

Nagyon eltűnődtem ezen, észre se vettem, hogy egy rút burástya a nyakamba ugrik. Csépeltem, mint a veszedelem, de csak rám tapasztotta a tojócsovét. Kutya egy érzés volt, de hamar elmúlt a fájdalom. Kis keresgélés után megtaláltam a labirintus bejáratát. Dornodon kincse, az enyém lesz, dúdolgattam magamban.





Meggyújtottam a fáklyát és beme-részkedtem. Lassan lépdeltem előre, aztán a következő pillanatban már zuhantam lefelé. De jó, hogy ezt nem látta senki, árnymanó csapdába esik. Ezentúl óvatosabbnak kell lennem. Egy kis sarokban találtam egy ládikót. Benne a három ezüst nyaklánc, tizenöt arany, meg egy rézkulcs. Ha szegény Dornodonnak ez volt az összes vagyona, elég csóró egy fickó lehetett. Távollab láttam egy randa százfogút, elég borzasztó képe volt. A kincs már megvan, minek veressem agyon magam? Kijöttem gyorsan és táborot vertem. Mielőtt álomba szenderültem volna, valami mocorogni kezdett a hasamban. Rossz belegondolni, hogy mi is lehetett.

#### 244. NAP

Röhögnöm kell. Kvarg Lipi lopni próbált tőlem, ekkora pancsert, olyan zajt vert, hogy a húsz mérföldnyire szendergő vikócmajmok is felébredtek. Így van ez, az egyiknek sikerül, a másiknak nem. Rohantam az oltár felé, hogy imádkozzak Leah-hoz, remélem valami igazán nagy ajándékot tartogat nekem. Persze az sem mellékes, hogy így elég messze kerülök attól a bárgyú lovagtól. Már biztos hiányolja a nyakláncokat, felőlem várhat még rá egy darabig. Szörny szörny hátán, de semmi komoly kihívás, azt azért érzem, hogy egyre jobban bánok a fegyverekkel. Aztán igazán ellenfelemre akadtam, egy másik púpos burástya személyében. Gyakorlottan téptem le magamról a tojócsövét. Siettem, hogy még ma elérjem az oltárt, pedig milyen sok óvatlan kalandozóval futottam össze. Sebaj, majd lopok tőlük máskor, legyen egy jó napjuk.

Az oltárra raktam az egyik Deus ex Machinát, milyen szerencse, hogy olyan sokat gyűjtöttem belőle! Az előrelátás meghozza gyümölcsét. Meg kell mondanom Leah igazán meg volt elégedve velem. Egy új varázslattal ajándékozott meg, az életszívással. A növények erejét felhasználva saját életerőmet tudom növelni. Csodás. Ez a varázslat igazán kedvemre való. Van egy barátom, aki Sherannak, a természet istenének követője, attól tartok neki nem fogok mesélni erről a dolgról. Új feladatot is kaptam, öljek meg egy szintszívót. Nem nagy ügy. Micsodaaa!!! Egy szintszívót!!! Ennek a lénynek a nevét csak rettegve merték kimondani a

falumban. Állítólag a mocsarakban laknak és mindenkivel egy csapásra végeznek. Ez a Leah megbolondult. Igaz, hogy a Blöfftventő Szellem nem adott ilyen dögös varázslatokat, de nem is követelt ilyen sokat. Majdnem elsírtam magam.

Rossz kedvemem csak egyféleképpen tudtam segíteni, gyorsan loptam magamnak egy kőkalapácsot egy kobuderától. Nem túl komoly fegyver, de a bal kezembe pont jó lesz. Szerencsére elég profi vagyok az ütőfegyverek forgatásában, nem okoz gondot, hogy mindkét kezemben használjak egyet-egyét.

Mára elég volt ennyi, szunya. Egyre jobban mocorog ez a valami a hasamban.

#### 253. NAP

Kedves Naplóm! Az Árnymanó Érdekvédelmi Szövetség rohamos léptekkel szerveződik, de erről még neked sem mondhatok többet.

Micsoda forgalom van itt, majd mindegyik nap összeakadtam valakivel. Smack is errejárt, mondott egy pár disznó viccet, persze olyan trollszintűeket. Míméltem a röhögést, aztán megpróbált elkunyerálni a fájtintos bronzsisakját. Micsoda egy zsupori alak, semmi jóérzés nincs benne. Eszembe jutott, hogy még egy feladatot teljesítettem, a smirglibokornak is elláttam a baját. Gyorsan imádkoztam még egyet, meg is lett a jutalma. Most már tudok a halottakkal beszélgetni. Az új feladat is ez, beszélni kell egy hullával. A Blöfftventő Szellem retkes szakállára! Hol találom én itt egy hullát? Majd megpróbálom rávenni valamelyik hülye trollt, hogy intézzen el valakit.

Fel kéne tölteni a Deus ex Machina készletemet, már csak egy van. Elsétálok annak a labirintusnak a bejáratához, ahol az elsőt találtam, biztos lesz ott néhány kopasz kalandozó, aki szívesen odaadja nekem az övét. Kipróbáltam az életszívást egy bozótosban. Nem rossz. Ugyan a kis bokrok elfonnyadtak és virágok kókadtan estek a földre, de az én véleményem szerint ez csak javított a tájképen. Az egészségi állapotomon mindenképpen.

Lemásztam egy kútba, kicsit féltem, de nem lakott benne senki. Találtam viszont kilenc aranypénzt az alján. A labirintusnál kellemes volt a felhozatal.

Pótoltam a feláldozott Machinát. Így kell ezt csinálni. Alig tudtam elaludni úgy rugdalt a hasamban az a valami. Kezdek aggódni.

#### 262. NAP

Kissé odább volt még egy kút, gondoltam kipróbálom a szerencsémét. Egy százfogú várt rám odalent. Először azt hittem, mosolyog, de csak vicsorgott. Nem volt szép látvány. A vizuális környezetszennyezésre érzékeny vagyok. A csontszabályammal átrendeztem egy kicsit az ábrázatát. Sajnos nem élte túl a plasztikai műtétet. Egy nyavalyás rézkulcs volt csak a kútban. Talán el tudom cserélni majd valakivel.

Tovább nyomultam. Az egyik bokorból két nagy gülüszem meredt rám. Már éppen emeltem volna a cuki kis szöges bunkómat, amikor egy hatalmas fekete démon jelent meg előttem. Nem lehet vitás, a Mocsár Blöfftventő Szellem jött el, hogy bosszút álljon rajtam. Könyörögni próbáltam, földre borultam, semmi hatás. A halál fekete karmai ragadtak el.

Lassan tértem magamhoz, Leah megmentett. Egy kis gülüszemű lény kóstolgatta a nagylábujjamat. Úgy látszik a bűz elijesztette, mert undorodva elszaladt. Bedőltem egy ilyen kis nyavalyás trükkjének. Micsoda kobudera vagyok! Alig bírtam összeszedni magam. Ilyen rossz bőrben még soha életemben nem voltam. Nekiálltam gyógyítani magamon, szerencsére volt a közelben manyula és nyunyó. Legközelebb messzire elkerülöm az ilyen kis férgeket. Smack gagyogott valamit egy városról messze keleten, talán ott lesz temető és hulla is. Nekivágtam az ismeretlennek, bár elég mocskolul éreztem még mindig magam. Útközben elbújtam az összes fenevad elől, mi árnymanók ehhez fantasztikusan jól értünk.

Amikor már nem bírtam tovább a caplatást, lerogytam aludni. Nyugtalanul forgolódtam, mert a hasam nagyon lüktetett. Hirtelen megrepedt a bőröm és egy apró kis burástya kandikált ki. A fájdalomtól úgy üvöltöttem, ahogy a torkomon kifért. A kis szörny rámnézett és azt mondta: Pá, Mami! Aztán elszaladt. Elájultam a fájdalomtól.

S.P.





# A bárd és a démonok

Alig néhány perccel azután, hogy a gróf katonái lóra kaptak és eltűntek a dombhajlat mögött, kilépett kunyhójából a boszorkánymester.

Csak állt ott mozdulatlanul, világtalan szemét a láthatár egy meghatározhatatlan pontja felé fordítva. Úgyet sem vett a rongyaiba kapó tengeri szélre, a tátongó sebre inas nyakán. Kisvártatva aztán kitérte két karját, cserepes ajkai megvonaglottak. Kiáltása nem hallatszott, Alyr Arkhon azonban, aki távolabbról, láthatatlanul figyelte az eseményeket, tüstént megjelent.

S nem is egyedül.

— Köszönöm — suttogta a balján görnyedező *valódi* boszorkánymester. Vén volt ugyan, de nem oly vén, mint az, aki "meghalt" helyette; világtalan szemének csillogása intelligenciáról és ravaszságról árulkodott. — Szavaidnak, akár tetteidnek, súlya van, Doran küldötte: tartozom neked. — Rekedten felnevetett. — Megmentetted az életemet, pedig holtomban engedelmesebb szolgád lehetnék, nem találok?

A fél-elf megkerülte az élőholtat, akit még az éjjel, a pagony földjéből szólított elő. A tetem köntösét vérfoltok éktelenítették, a kiszikkadt tenyéren aranypénzek tündököltek.

— A fizetésed, boszorkánymester — mormolta Alyr, elegánsan kitérve a válaszadás elől. — Vedd át, a tanulságot pedig vond le magad!

— Rühelled a fajtámat, ugye? — Az abasziszi az élőhalotthoz csoszogott, tétovázás nélkül bezsebelte az aranyakat. Ujja hegyével megérintette a tetem arcát, és megint nevetett. — Rühelled, de nem akard veszni hagyni az általam felhalmozott tudást!

— Alkut kötöttünk — emlékeztette a nekromanta. — A Tharrszentély titka és öt esztendő az idődből, cserébe az életedért.

— Ami téged illet, maradéktalanul eleget tettél a kötelezettségednek — dűnnyögte az öreg. — És bár nem tartasz sokra, ugyanezt teszem én is. Doranba megyek, ahogy ígértem. Békén megülök a toronyszobában, amit kijelöltök számomra, papírra vetek mindent, amit vándorlásaim során felhalmoztam idebent — megkocogtatta homlokát —, a civilizáció épülésére. — Eltűntödt, két szeme körül elmélyültek a ráncok. — Toron végül gyógyzni fog, azt mondod? Különös, roppant különös...

— Hogy tudjuk, mégsem teszünk ellene? — kérdezte halkán Alyr. — Mit gondolsz, mi célt szolgál a te öt esztendődd?

A vén boszorkánymester legyintett.

— Megkaptok engem, megkapjátok a tudásomat. Pályáztok netán az elismerésemre is?

Alyr Arkhon elmosolyodott. Intésére az élőhalott lefelé indult a dombról, a partmenti fenyvesben sötétlő sírgödör felé. Miután elérte, hangtalanul behahnyatott és megpihent. A nekromanta botjának végén zöld fénygömb gyúlt, lassan lüktetett.

— Készen állsz? — fordult a boszorkánymesterhez.

— Készen — bólintott az öreg. Belépett az előtte felderengő pentagrammába, mély lélegzetet vett. — Fenemód érted a dolgot, elf kutya: az istenek legyenek veled!

A nekromanta néhány szót mormolt, és a botjában koncentrált erőket szabadjára engedve kétezer mérföldes útjára küldte. Zöld láng csapott fel, s mire elenyészett, a boszorkánymester célhoz ért.

Alyr Arkhon mélyet sóhajtott, ahogy magához szólította lejelésző hatását. Szívából remélte, hogy az öreg nem tévedett — hogy csakugyan érti a dolgát, és nem pártolnak el tőle a szeszélyes istenek sem.

Elvégre egy jóbarát érdeke kívánja így...

Gorduin a halvány fényvel égő táborúznél ült, úgy nézett farkasszemét a lényre.

Az öt arasz magas, palaszürke bundájú *ginsour* elszántan vizonozta pillantását. Sok szempontból hasonlítottak egymáshoz ők ketten — mindkettőjüket nehéz — ha nem lehetetlen — volt például zavarba hozni. Eleget éltek Yneven ahhoz, hogy megtanulják: a hirtelenkedés a diadalhoz kevés, legfeljebb a vereség elodázásához elegendő. Vereségből pedig kijutott mindkettőjüknek az évtizedek folyamán. A bárd legalább elmondhatta magáról, hogy nem csupán kapta, osztogatta is a sebeket — a *ginsour*nak azonban sosem adódott lehetősége a visszavágásra.

Faja az idők hajnala óta élt együtt az emberrel és más, ősbibb kreatúrákkal. Bizonyos értelemben ragadozók voltak, noha nem agyarakkal vagy karmokkal támadtak, és nem is az elevenek közt keresték prédájukat. Úgy szomjazták a mágikus energiát, mint mások a vizet, s képesek voltak kivonni azt minden *manával* teltett alakzatból, legyen az pentagramma, varázskör, netán tetoválás. Egyes népek gyűlölettel, mások félelemmel vagy épp utálattal tekintettek rájuk — de ahányan csak voltak, kötelességüknek érezték, hogy a máskülönben ártalmatlan *mana*-rablók sorait ritkítsák. Egy-egy *ginsour* felbukkanása már Gorduin apáinak idejében is eseménynek számított a Sheraltól északra elterülő földeken — mostanra pedig egyenesen csodaszámba ment. E példány felbukkanásában természetesen nem a csoda, nem a véletlen, hanem az előrelátó Alyr Arkhon játszott a főszerepet.

— Ártalmatlan jószág, bármit fecsegjenek róla az elvakultak meg az ostobák — mondta azon a négy év előtti éjszakán, mikor beállított vele az ilanori házába. — Abban, hogy ennyire bizalmatlan, nincs semmi különös: megszokta már, hogy ne várjon jót az emberi lényektől...

— Harap? — érdeklődött Kalkira, áthajolva a fél-elf vállá felett. A szobát — Gorduin ezt sem felejtette el — kezdte betölteni a friss feketeteleves illata.

— Nem harap, sőt, a ráolvasás-gyűjteményedet, a kabaláidat sem kell féltened tőle — mosolygott elnézően a nekromanta. — Uralkodni fog magán, míg pentagrammát, triangulust, vagy más hasonló, *manával* feltöltött alakzatot nem talál. Házórnőnek is megteszi olyan vidéken, ahol akadnak még ártó szándékú kóbor vajákosok. Ha gyengéden bánsz vele, ha gondoskodszt róla, előbb-utóbb a kezéhez szokik, és ki tudja... egy szép napon talán a segítségét is igénybe veheted.

Kalkira — mentségére legyen mondva, igen fiatal volt még — nem lelkesedett különösebben a jövevényért.

— Ó Arel, de ronda szegény!

— Ízlés dolga. Gondolj csak bele, milyennek láthat ő téged! Ebben maradtak.

Gorduin elmosolyodott, és megérintette útitársa fejét. A lény csápjai tüstént kézfejének tapogatásába fogtak — a bárd kajánul gondolt arra, mit érezne most egy mágikus tetoválás-sokkal ékes boszorkánymester. Végszükség esetén képes lett volna energiát juttatni az állatnak saját aurájából, de tudta, hogy erre nem lesz szükség. Ott, ahová készülnek, bőséges készletek várják a kiéhezett *ginsour*t.

— Türelem — suttogta neki bátorítón. — Egykettőre manához jutsz, meglásd!

Utolsó táborhelyét a meredek partoldaltól két mérföldnyire állította fel. Tüzet rakott, megszabadult köpenyétől,



## A bárd és a démonok

széthajtogatott egy pokrócot, azon rakosgatta szét ez alkalomra tartogatott "kincseit".

Ott volt az eleven fémből kovácsolt kard, Tiadlan szépséges Dorchájának ajándéka, melyet a sagrahasi ütközet óta, csaknem fél évszázada forgatott. Ott volt a kurta csövű kézi tűzokádó, Talman remeke, melynek oly sok hasznát látta a narvani Karneválon, s utóbb, Niare hegyei között is. Jobbja hipnotikus lassúsággal simított végig a keskeny pengéken, az abbtacél nyílhegyeken: ilyen egyszerű eszközökkel formálta Ynev történelmét sötétebbik énje, az Álmodók Órének nevében küzdő Holdfényember...

Tétovázott egy sort, mikor a pokróc bal sarkában felhalmozott amulettekhez ért. Ifjabb éveiben sosem folyamodott volna olyan trükkökhöz, melyeket ezek a csecsebecsék lehetővé tettek. Ezúttal azonban túl sok forog kockán — nem változhat. Olyannyira nem, hogy indulás előtt újabb csúf engedményt kell tennie.

Komorán a ginsourra pillantott, azután felemelte a kis jade-lámpást. Liura gondolt most, a lefegyverző mosolyú kis niareire, aki annakidején mellette állt a Keleti Szél Ormán, és szótlánul osztozott fájdalmában — később pedig megtanította erre a szertartásra, az egyetlenre azok közül, melyre olykor egy hitetlennek is szüksége lehet... Tüzet csiholt, a felszálló füstcsíkot figyelte, aztán...

Aztán lehunyta szemét, és főhászt mormolt Sian Seolhoz, a Szeszély Hercegéhez, aki kacagva figyelte a halandók tetteit, míg nyugattól keletig robog égi fogatán.



csot, leugrott a válláról, előreszökellt a homályban — egy ragadozó mohóságával vetve magát a szemközti falba vésett, veszedelmes szimbólumokra.

A fájdalom pillanatokon belül elenyészett. A bárd megvárta fejét, felpattant — és tüstént elmormolta az Alyrtól tanult litánia első mondatát:

*Tyr-al vinsa 'ana gwytha* — Lidérccláng a föld alatt.

A folyosón tucatnyi zölden vonagló fényszeráf jelent meg s lódult előre — kísérteties derengésük ugyanennyi fekete alak árnyát vetítette a falra. Üvöltés szakadt ki a támadni

kész Tharr-hívek torkából, mely pillanatokon belül rekedtes hörgésbe fűlt, ahogy a kharei nyílpuska vesszei célba találtak. A nehéz tölgyfaajtó, melyet a Háromfejű papjai erejük végső megfeszítésével bezárni és elrekeszteni igyekeztek, lángra kapott, azután szilánkokra robbant; a léglöket csuklyás fegyveresek garmadáját taszította a földre. A ginsour máris rohant, valósággal átrepült a lassan ocsúdó vakbuzgók halmán — és a második szintet védő pentagrammák eltűntek, mintha sosem lettek volna.

Gorduin vállára vetette a nyílpuskát, és futtában elmormolta a második kyr büvigét:

*Gróhan-va tiuch gliihe* — Gyorsabb, mint a fürgeteg.

A lépcsőt vigyázó papok csak annyit láttak, hogy valami elcikázik mellettük — olyan sebesen, hogy nyomában forró szél söpört végig a döngölt padlatú folyosón. Akit a fuvallat elért, elakadó lélegzettel zuhant hátra; néhányan fekvő is maradtak, pedig testükön semmiféle fegyver nem ejtett sebet... A megmaradottak

dühödtt sziszegéssel iramodtak a behatoló nyomába — hogy éltelenül heverő, vagy épp görcsösen vonagló hitsorsosaikra bukkanjanak egy újabb bezúzott ajtó mögött. A megbolydult templom járatait zöldes fény fűrésztötte, az egyhelyben maradókat egyre-másra sújtották agyon a semmiből lecsapó villámok.

Gorduin nem nézett hátra.

*Rohanj!*

Tudatának legfogékonyabb részével már csak a ginsour mozgását követte. A békaforma lény szinte megrészegült, megállíthatatlanul tört előre a mágikus energiák legfőbb forrása, vagyis a bálványkamra felé.

*Rohanj, ahogy a lábad bírja!*

Bizsergő tarkójában, mindinkább elnehezülő tagjaiban, berzenkedő csontjaiban érezte azt a frissen ébredt erőt, azt a másféle mágiát, amely ellen sem ő, sem a ragadozó nem tehetett: a labirintus egy meghatározhatatlan pontján

Éjközép idején ereszkedett alá a barlangbejárati, vállán az izgalomtól remegő ginsourral.

Mielőtt a vörös hold elrejtette volna arcát, felpillantott még a feszülő kötélre, erre a fura pókfonalra: éjjeli pillangó pihent meg rajta, aztán, hogy idáig csapott a tengerszagú permet, továbbent.

Sötétség. Gorduin együtt lélegzett, egyé vált vele: árny volt csupán az árnyak között, ahogy megvetette lábát a sómarta, természetes párkányzaton, a Tharr-szentély kapujának ősi boltívén. Nem húzott kardot, nyílpuskáját sem emelte fel; lendületet vett, elrúgta magát az agyagfaltól, ugyanekkor lazított valamicskét szorításán, és lejjebb siklott — egyenest az üregbe.

Egétő fájdalom járta át testét, ahogy a bejáratot védő mágikus erők működésbe léptek. A ginsour nem várt paran-



## A bárd és a démonok

összeverődtek és ellentámadásra készültek Tharr megmaradt szolgálái.

*Rohanj!*

A gyűlölettel foryogó hatalom kinyúlt érte, hogy megragadja — ám pillanatnyilag ő volt a gyorsabb; izmai abbitacél fjhúrokként feszültek.

*Most!*

*Ughat dhúnan rak marg* — Határt nem ismerő iszonyat.

Ellencsapása oly erősnek bizonyult, hogy a csuklyások némelyike tüstént szörnyet halt ott a messzeségben. Erezte, tudta, hogy így történt: minden elakadó lélegzettel csökkent valamelyest az elméjére nehezedeő nyomás. Azon kapta magát, hogy egy lépcsőfordulóban áll, s két pap állja útját — társaik már a földön heverték, holtan vagy haldokolva.

Egy lépés jobbra: a zöld lidércfény megvillant a feléje csapó fogazott pengén. Az eleven fémből kovácsolt kard szinte magától mozgott, átjárta a Tharr-hívő szívét. Gorduin tekintete megrebbent, elméjében Alyr Arkhon figyelmeztető szavai visszhangoztak:

— *A bosszúállás démona szentelt vérből születik. Ha teheted, ne onts vért!*

A bárd visszarántotta jobbját, és a markolat gombjával sújtott második ellenfele arcába. Baljával elkapott és megcsavart egy tört markoló kezét — a visszhangzó reccsenésre velőtrázó sikoly következett.

*Elég már!*

Mozdulatlanná dermedve fülelt. Új, vérfagyasztó hang jutott a füléig odakintről: a partot ostromló hullámok robaja.

A dagály!

Elképzelte, ahogy a jeges áradat a mágikus védelem nélkül maradt kapun át a folyosóra, onnét a labirintus mélyébe zúdul. Mire ez bekövetkezik, ajánlatos volna minél messzebb kerülnie innét.

Futásnak eredt megint a ginsour nyomán.

Még sikerülhet, ha a Szeszély Hercege — s persze a nagyeszű Alyr Arkhon — úgy akarja.

A ragadozó csupa beszögellés, csupa oszlop hombárban torpant meg a dagály közeledtének harmadik percében. Gorduin világosan érzékelte a külvilágból áradó vad kárörömet: Antoh, a Vizek Úrnője végre kitöltheti bosszúját az ősbibb isteneken. Jaj annak, aki az elkövetkező percekben hullámainak útjába kerül!

S mintha ez nem lenne épp elég...

A Tharr-pap egy szoborcsoport mögül ugrott elő, fogazott élű pengéje súvöltve szelte a levegőt. Gorduin láncinge — békebeli tarini munka — szikrát vetett, de állta a próbát; gazdájának még a felé dobott hálót is sikerült elkerülnie. Átvette magát egy kyr jelekkel ékes szarkofágon, melyben valami régi bajkeverő csontjai porladtak, és útjára küldött egy hajítótört. Talán a természetellenes testhelyzet, talán a kapkodás tette, de célt tévesztett: csak a bálványok egyikeben tett kárt. A pap ismét támadott, a bárd hátrált, és némán átkozódott közben — épp most, a cél előtt kellett egy képzett fanatikusba botlania!

A hullámok robaja egyre erősödött, kékes derengés támadt a hínárbűzű levegőben.

*Ó, hogy az a...*

A háló egy fekete márványból kifaragott harcosra borult, a fogazott élű penge ellenben Gorduin kalandozóköpenyét tépte fel. A bárd oldalt ugrott, megkerült egy oszlopot, azután...

Azután meglátta.

A helyiség legtávolabbi sarkában mozdulatlanul, mintegy megkövülten kuporgott a ginsour. Előtte, alig két lépésnyire, egy uralkodói termetű nő szoboralakja derengett a homályban.

Jarnyn On-Dael!

A legenda szerint számos hadvezért, számos gondolkodót és semmirekellőt nyűgözött le szépségével. Az a fajta volt, akinek épeszű férfi csak hódolattal adózhatott — mint mondják, minden körülmények közt.

*Nos... majdnem.*

A Tharr-pap követte Gorduin pillantását, és élesen felsziszszent, mikor észrevette a szobor lábainál kushadó állatot.

Szentségtörő!

Máris ugrott, hogy végezzen vele — és ezt nem kellett volna tennie.

A ginsourokban kialakult védekező reflexek legfélelmezbike az elnyelt mágikus energiák robbanásszerű felszabadítása volt. Kevesen mondhatták el magukról, hogy láttak — és túl is éltek egy ilyen támadást.

Gorduin a szarkofág mögé vetette magát.

Mennydörgés moraja gördült végig az alagutakon: pillanatokra még a hullámok dübörgését is sikerült elnyomnia. A fogazott élű penge, a csuklyás köntös a földre hullt. Az elszenesedett víz, mely nem sokkal korábban még Tharrt imádtá, furcsa, nyikkanó hangot hallatott, azután összeroskadtt.

A ginsour elkerekedett szemekkel lapult a szobor lábainál. Akkor sem moccant, amikor a rejtekhelyéről előmerészkedő Gorduin a hóna alá kapta.

— Rá se ránts! — vigasztalta a bárd. — Nem egészséges mana az ilyen. Pár napot diétázol, aztán elugrunk Erionba, és felkeresünk egy Domwick-szentélyt, ígérem!

Zavaros áradat zúdult a terembe, ahogy szakadozott köpenyét a szobor vállára dobta. Szoroson melléje állt — nem tudta nem észrevenni a fekete szövet alatt domborodó idomokat. Kiterjesztette elméje hatalmát, és forrón remélte, hogy az odafent várakozó Alyr veszi a felszabaduló mana jelzéseit. Ha nem, pillanatokon belül hideg fürdőt vehet — a legeslegutolsót kényelmetlenül hosszúra nyúlt életében.

A hombár agyagfalai kezdtek megroggyanni.

— Alyr! Most!

A meredek parton kántáló nekromanta elmosolyodott. Felemelte botját, melynek végén táncba kezdtek a zöld lidércfények. A nedves földre írt pentagramma felizzott, a térdig vízben álló Gorduin előtt kapu nyílt a mélyben.

Átlódtotta rajta a szobrot, majd a ginsourt magához szorítva ugrott.

Azon kapta magát, hogy tengerillatú szél vág az arcába. Teleszívta tüdejét, felpillantott az égre, aztán le a szoborra: Jarnyn On-Dael szépséges arca egészen fehérnek tűnt a második hold fényében.

Messzehangzó morajlás hirdette, hogy Antoh — s mellékesen Orwella — bosszúja beteljesült. A dagály tetőzött, a szirt magasában sós permet szitált.

Alyr Arkhon megtörte a pentagrammát, és a lovak után nézett.

— Ideje mennünk — mondta. — A toroni pribékek hajnalra itt lesznek, és holnap délre a gróf is ráébred majd, hogy a megbeszélrt helyen hiába vár...

(*vége következik*)



# THE DUNGEONS OF MORIA

1983-ban, Amerikában jelent meg a program első verziója IBM PC-re. Egyetemisták kedvelt szórakozásává vált, mivel az oly népszerű Dungeons & Dragons szerepjáték alapján íródott. Véleményem szerint még ma is felveszi a versenyt a mostanában megjelent AD&D-játékokkal. Nem ámít fergeteges grafikával, animációval, hangokkal, egyszerűen csak kellemes szórakozást nyújt, és jól játszható. Azt a hőskort idézi fel, amikor még nem csak egyszerű üzlet volt a játékprogram írás, hanem szórakozás, és ki-ki saját kedvére jobbnál jobb, ötletes (!) programokat készített. (Ó, a régi szép idők...)

A Dungeons of Moria egy ilyen program. Az első néhány változatban még nem is volt "rendes" rajz, csak ún. ASCII-grafika. A játékos karakterét egy '@' jelezte, a folyosók falai kettőskeresztek (#) voltak, a szörnyeket az ábécé kis és nagy betűivel szimbolizálták, a kincsekre pedig adódott a dollárjel. Mi most az 1992-ben, AMIGA gépre elkészített változatát ismertetjük. A fejlődés szemmel látható: menüket, bővített kincseket, szörnyeket és tárgyakat, és nem utolsósorban színes grafikát is tartalmaz már.

Az első feladat a karakter fajának kiválasztása. A mára standarddá váló AD&D fajkészletet két új lény, a fél-orc, és a fél-troll bővíti. Ez utóbbról azt kell tudni, hogy a legerősebb, ugyanakkor a legbutább és legcsúfabb kreatúrák, akiknek láttán még egy fél-orc is undorodva fordul el.

Nem árt tudni kalandozónk nemét is, bár ez csak a súlyára és a kezdetben kapott pénzére van hatással a játék szempontjából.

A következő lépés a tulajdonságok meghatározása. A tulajdonságok teljesen megegyeznek a D&D tulajdonságaival, de a számítógépes adatfeldolgozás miatt, sokkal több dolog függ egy-egy pontszám értékétől. A tulajdonságokon kívül kilenc képesség is jellemzi a karaktert. Ezek sorrendben a következők: harc, dobó- és löfegyverek, mentődobás, lopakodás, tolvajképeségek, varázstárgy használat, észlelés, kutatás, infralátás. Az első és a második tulajdonság, valamint a varázstárgy használat magától értetődő. Mentődobás csak varázslatok ellen dobható, a lopakodás állandóan működik. A tolvajképeségek használatára a csapdaeltávolításnál, záruk nyitásánál és a zsebtolvajlás elleni védekezéskor van lehetőség. Az észlelés segítségével lehet a csapdákat megtalálni, a keresés a titkos ajtók és a ládákat őrző csapdákat megtalálását teszi lehetővé. Az emberen kívül minden lény látja a spektrum infravörösön túli részét. Gyakorlatilag teljesen felesleges, mivel a legtöbb lény hidegvérű, és ügyis mindenkinél lesz fáklya, vagy lámpás. A tulajdonságok, valamint az életereő dobására használt kocka megválasztása teljes mértékben a fajtól függ.

A karakter kasztjának kiválasztása következik. A repertoárban a harcoson, papon, varázslón és tolvajon kívül a vándor (itt harcos-varázsló) és a lovag (harcos-pap) szerepel. Talán nem meglepő, hogy fél-troll nem lehet varázsló, vagy lovag, de az már sokkal furcsább, hogy lehetőség nyílik felszeret magus irányítására is. A karakterlapon szerepel a kalandozó néhány mondatos előlete, és a külsejének vázlatos ismertetése.

Mória fölött egy város van, ebből a városból indul a kaland. Hat különböző bolt kereskedője várja, hogy a felszerelés vásárlásnál jól meg tudjon vágni. A kínálat változó, érdemes gyakran felkeresni az üzleteket, soha nem lehet tudni, nincs-e valamelyikben valami nagyon értékes, és a véletlenül felvett

átközött tárgytól is meg lehet szabadulni itt. (Csak a boltos észre ne vegye.) A vásárlás és eladás minden esetben alkudozással történik, többnyire a kért ár feléért már meg lehet kapni a kívánt tárgyat. Igen jó hangulatot teremt az eladók mocskos szája, egy alkalommal megtudtam például, hogy a fegyverkovács törp, akit melleleg Mauglinnak, a Borzalmasnak hívnak, 100 aranyért eladja nekem az anyját, de a rövid kard ára 345 arany...

A városban hemzsegek a járőrelők, de nem érdemes belekötöni egyikbe se, egyrészt azért, mert vannak köztük igen erős harcosok, másrészt pedig, és ez még a legelvetemültebbeket is visszatartja, nem érnek tapasztalati pontot.

Miután a kalandozó felszerelkezett a szükséges tárgyakkal (lapátot, vagy ásót érdemes venni, mert a barlangban néha omlás zárja el az utat, és mindenki hallott már a gyémánt- és aranybányákról...), meg kell keresni a mélybe vezető lejáratot. A barlangjáratokban különféle szörnyek mászkálnak, és őrzik a kincseket. Mind szörnyekből, mind tárgykból hihetetlenül nagy választék áll a program rendelkezésére, ezek változatossága biztosítja a kellemes játékot. A kalandozás során automatikusan készül a térkép, de ha új szintre érsz, biztos, hogy az előző szintet egy jó darabig nem találod meg.

A játék irányításához elég a menük használata, de sokkal egyszerűbbek a billentyűzetről adott parancsok. Sietségre semmi ok, a program mindig megvárja, mit reagálsz, és csak aztán felel rá.

Az AMIGA billentyűparancsai a következők (ahol nagybetű van, ott a SHIFT gombbal együtt kell lenyomni a megfelelő billentyűt):

a	pálca használata	B	ajtó vagy lények ledöntése vállal, vagy pajzsral
b	könyvek átlapozása	C	karakterlap megtekintése
c	ajtó becsukás	D	csapdaeltávolítás
d	tárgy eldobása	E	valamiféle étel bekebelezése
e	felszerelés lista	F	lámpás-olajjal feltöltése
f	lövés, vagy hajítás	G	új varázslat tanulása
i	tárgy lista	L	tájékozódás
l	egy irányba nézve felderítés	M	térkép
m	varázslás	R	pihenés meghatározott ideig
o	ajtó vagy láda kinyitása	S	automatikus keresés
s	csapda és ajtó keresés	T	meghatározott irányba ásás
t	felszerelés levétele	V	pontszám-tábla megtekintése
u	varázstárgy használata	=	opciók beállítása
v	verziószám, stb	?	parancsok listája
w	felszerelés használata	{	tárgy megjelölése
x	fegyverváltás	!	1:4-hez arányú térkép
<	lépcsőn felmenés	.	futás egy irányba
>	lépcsőn lemenés	/	azonosítás (egérrel rá kell mutatni)

CTRL-k kilépés a játékból      CTRL-p utolsó üzenet megismétlése  
CTRL-x kimentés a játékalállat és kilép

Az irányítás a numerikus billentyűzetről történik, SHIFT-tel együtt futni, CTRL-lal együtt pedig ázni kezd a megadott irányba. A numerikus 0 billentyű az ajtónyitás parancsot teszi kényelmesebbé.

-SZS-





# Rejtvény

Az alábbi rejtvény helyes megfejtői között egy *Al-Qadim Land of Fate* könyvet és a *Túlélők Földjén* tíz ingyenfordulót sorsolunk ki. A beküldési határidő augusztus 25.-e.

A májusi rejtvény helyes megoldói közül a *Tome of Magic*-et **Barkó János** gyulai olvasónk, a TF-en a tíz ingyenfordulót **Farsang Péter** egri olvasónk nyerte, gratulálunk.

A mostani rejtvényünk megfejtése egy neves fantasy író, a megfelelő válaszok melletti betűk helyes sorrendbe rakva adják a megoldást. (Ne felejtse le a sarokszelvényt!)

1. 1993-ban megjelenik egy *Ravenloft* birtokúr története a TSR gondozásában. Ki ő?

- B.) Elminster
- E.) Strahd von Zarovich
- H.) Szigeti Zsolt
- R.) Dr. Rudolph Van Richten
- T.) Drizzt Do'Urden

2. Az alábbi legendás személyek közül az egyik varázsló volt. Ki ő?

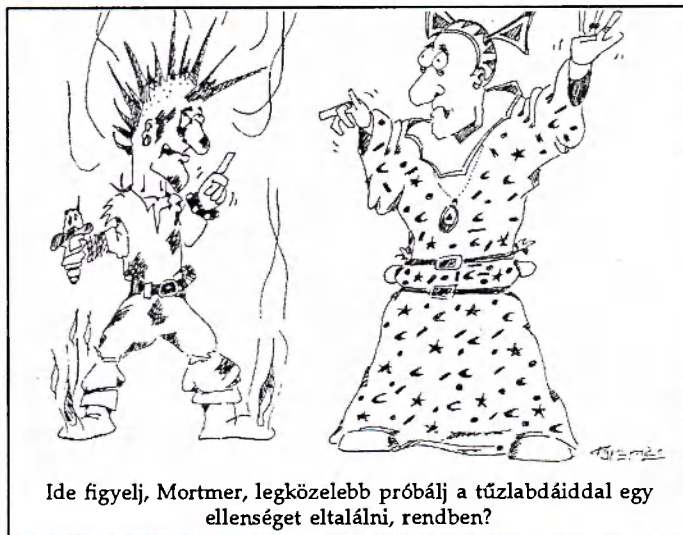
- D.) Héraklész
- G.) Cu Chulainn
- L.) Siegfried
- O.) Merlin
- P.) Gőgös Gúnár Gedeon

3. Az alábbi lények közül melyik nem tud repülni?

- C.) sárkány
- H.) óriás sas
- N.) alpesi tehén
- O.) rúkh-madár
- R.) griff



Nézzük csak meg, már megint mifélek támadtak meg?!



Ide figyelj, Mortmer, legközelebb próbálj a tűzlabdáiddal egy ellenséget eltalálni, rendben?

4. A *Gyapjas Sün* hősei közül egyikük képes mágikus úton sebeket beforrasztani. Ki ő?

- A.) Madnar
- I.) Logan
- M.) Elinor
- O.) Ferrobond
- W.) Kotroc

5. Mi az, amire rendkívül büszkék a törpök?

- A.) a lovaikra
- D.) tünde barátaikra
- E.) táncos lábukra
- M.) örökös vidámságukra
- T.) a szakállukra

6. Az alábbi hősök közül az egyik nem szerepel a *Sárkánydárda* krónikákban

- D.) Raistlin
- H.) Tanis
- K.) Leon Silver
- R.) Zúgószél
- Y.) Caramon

7. Melyik az az Arthur király idejében játszódó szerepjáték, melyben csak lovagokat játszhatunk (legalábbis az alapkönyv szabályai szerint)?

- C.) Call of Cthulhu
- E.) AD&D
- H.) The Lord of the Rings
- L.) Pendragon
- S.) Adj király katonát!





Jack Vance

# Démonpikkelyek



**Ravasz Cugel második pokoljárása  
a Haldokló Föld hanyatló világában**





# FINNBOLLAGH

(LEGENDÁK HŐSEI, 20. OLDAL)